

# PC ACTION

CD

**NUR  
7,90<sup>DM</sup>  
+CD-ROM**

5/97 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

## Moto Racer

EAs brillantes Biker-Rennspiel

## Lucas Arts' Outlaws

Test des Monats: High Noon am Monitor

MIT CD-ROM

### Ihr AOL Zugang

Registrierungsnummer: 3X-9811-9927

Registrierungspasswort: AHEAD - FEATS



61047

Sollten Sie hier keine CD vorfinden,  
so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag •

Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 •  
90 429 Nürnberg

Computer  
Bad  
CD-Qualität:  
sehr gut  
TESTSIEGER

### MIT GRÖSSTEM TIPS & TRICKS-TEIL

Spieletips zu:

MDK, Flying Corps,  
 Lords of the Realms 2,  
 Master of Orion 2, u.v.m.

Im Heft: Formel 1, C&C Gold und Gegenangriff, Comanche 3, ...

Next Generation: Die neuen 64-stimmigen Soundkarten im Test



4 394104 507906

05



# NUR ECHT IN DIESER VERPACKUNG!



HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET [www.vie.co.uk](http://www.vie.co.uk)

Der Gegenangriff rollt: acht neue Alliierten-Einzelmissionen, acht neue Sowjet-Einzelmissionen, neue Spezial-einheiten, versteckte Geheimlevels und zahlreiche Multiplayer-Karten. Alles komplett in deutsch und original von Westwood. Und obendrauf gibt's dann noch ein Mousepad. Natürlich auch original von Westwood.

WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++

Alle anderen im Verkehr befindlichen Ad-on-CDs sind nichtoffizielle, nicht genehmigte Fälschungen ohne Einzelmissionen. Drum merke: Nur wo Westwood draufsteht, ist auch Westwood drin!





**Christian M.:** So, meine Herren, wir befinden uns also in unserem neuen PC Action-Hauptquartier. Nehmen Sie Platz!

**Alex:** Würden wir ja gerne, aber bitte, wo denn, nachdem Sie sich hier schon überall breit gemacht haben? Vielleicht sollten Sie sich auf die andere Seite Ihres Schreibtisches setzen, dann wären Sie wenigstens näher bei Ihren Füßen, Herr Müller!

**Christian M.:** Wenn Sie in unserem neuen Büro nach Ihrem Gutdünken schalten und walten könnten, würde sich nach bestenfalls zwei Wochen jeder Bergepanzer der Bundeswehr im Morast alter Pizza-kartons und überfüllter Aschenbecher festfahren, Herr Geltenpoth. Also muß ich Sie alle auffordern, meiner Platzanweisung Folge zu leisten.

**Christian B.:** Das ist ja wohl der Gipfel der Tyrannei. Wenn Sie meinen, ich markiere hier den schicksalsergebenen Abwarter, haben Sie sich geschnitten. Schon mal was von Gewohnheitsrecht gehört? Als Dauerkarteneinhaber für die Südtribüne des Westfalenstadions gehöre ich auf jeden Fall auf die Sonnenseite des Lebens, also ans Südfenster.

**Alex:** Kommt nicht in Frage. Da sitze ich schon. Das Südfenster ist der angestammte Platz für Feldherren und Dungeon-Meister. Aber wenn Sie mich nach einem geeigneten Biotop für Sie fragen, könnte mir schon das eine oder andere einfallen. Dunkelkammer, Bahnhofsmision, SOS-Kinderdorf? Wirtschaftssimulanten und Sesselsportlern wie Ihnen steht doch die Welt offen!

**Christian B.:** Sie als rollenspielende Kellerrassel sollten lieber aufpassen, daß Sie bei Sonnenaufgang nicht zu Staub zerfallen. Im Rahmen meiner Fürsorgepflicht bin ich gegenüber der Verlagsleitung für die artgerechte Haltung der Redakteure verantwortlich. Also ab in die Rumpelkammer, Herr Geltenpoth.

**Herbert:** Wer Ihnen so zuhört, der weiß, wie es im Fegefeuer zugeht. Dennoch eine bescheidene Frage. Hat irgendjemand was dagegen, wenn

ich für eine halbe Stunde den Raum verlasse, später ihre Leichname von der Abdeckerei abholen lasse und mir dann einfach einen Platz aussuche?

**Christian B.:** Schweigt stille! Habe ich soeben etwa das zitterige Stimmchen unseres Redaktionsgreises vernommen? Nehmen Sie mal einen tiefen Schluck aus der Entkalkungsflasche und blicken Sie der traurigen Wahrheit ins Gesicht, Herr Aichinger. Dem Architekten war nämlich die ganze Absonderlichkeit und Widersinnigkeit Ihrer Tätigkeit in unserer Redaktion derart peinlich bewußt, daß er einen festen Arbeitsplatz für Sie im Grundriß erst gar nicht eingeplant hat. Auf ihrem neuen Bürostuhl eignen Sie sich aber Gott sei Dank ganz her-

vorragend für knappe Büroflächen. Wir schieben Sie einfach hin und her, wenn Sie mal im Weg sind.

**Herbert:** Solange Sie an jedem Kindergeburtstag teilnehmen können ohne aufzufallen, will ich Ihre infantilen Äußerungen noch einmal überhören, Herr Bigge. Während in meinem Falle der Herrgott mit Wohlgefallen auf seine Schöpfung blicken kann, hat es bei Ihnen eben nur noch zum latent pubertierenden Jüngling mit einer ausgeprägten Ballomanie gelangt.

**Alex:** Stimmt. Der Bigge ist unberechenbar wie ein Kleinkind, dem man seinen Brummkreisel wegnimmt. Ehe wir uns es versehen, taucht er hier mit seinem Borussia-Fanclub in Kompaniestärke auf und intoniert Dortmunder Stadion-Gassenhauer. Vielleicht sollten wir ihn wirklich ans Südfenster lassen. Der Klügere gibt schließlich nach.

**Christian M.:** Dann würde bei Ihnen ja mit naturgesetzmäßiger Sicherheit jede Sessellehne zusammenbrechen, Herr Geltenpoth. Aber bevor Herr Bigge seine verbale Leichenfledderei gegenüber Herrn Aichinger fortsetzt, soll er meiner wegen seinen Willen bekommen. Aber daß Sie sich ja nicht zu oft am Fenster zeigen! Am Ende dämmt es den Nachbarn noch, daß man Sie aufgrund Ihrer bloßen Existenz wegen groben Unfugs belangen kann...

# PLATZNOT

**Wir befinden uns im Jahre 1997 nach Christus. Der ganze Verlag ist in die Nürnberger Roonstraße umgezogen... Der ganze Verlag? Nein! Eine von unbeugsamen PC Action-Redakteuren bevölkertes Büro hört nicht auf, sich gegenseitig bei der Platzverteilung Widerstand zu leisten....**

## DIE REDAKTION

### CHRISTIAN MÜLLER

**Actionspiele, Simulationen**  
29 Jahre, hört ungewöhnliche Klänge, mag Neues, spielt Basketball, „macht“ gerne Zeitschriften.

### ALEXANDER GELTENPOTH

**Strategie, Rollenspiele**  
24 Jahre, liebäugelt mit jedem Rollenspiel und begeistert sich für anspruchsvolle Strategiespiele.

### CHRISTIAN BIGGE

**WiSims, Sport- und Rennspiele**  
30 Jahre, Sport-Freak in allen Lebenslagen, Genießer und zwölfter Mann des BVB Dortmund.

### HERBERT AICHINGER

**Actionspiele, Adventures**  
35 Jahre, spielt gerne Games mit viel schwarzem Humor und schlägt zuweilen im WWW Wurzeln.





DER  
BESTE

OBWONLIER

JA EIGENTLICH

Hotline: 040/39 11 13

BESSENER PASSEN

The Maxis Sports and Maxis name and logo are registered trademarks of Maxis Ltd. The Kick-Off 97 name and logo are registered trademarks of Anjo Ltd. and Maxis Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



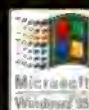
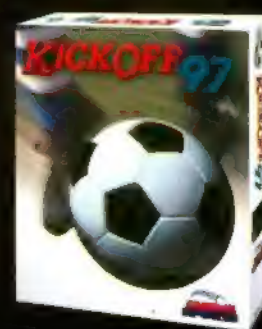
# RAUS UND HIN WIE WURDE



Ganz egal, ob rund oder eckig, das  
Ding muß ins Tor. Ob im Meisterschafts-  
Modus mit über zweihundertfünfzig  
europäischen Vereinsmannschaften,



im Champions-League-Modus der  
Meister oder in den selbst erstellten  
Ligen und Pokalwettbewerben.  
Na dann, ran an die Pille.



PC CD-ROM  
Komplett in deutsch.





# INHALT

## TEST DES MONATS:

### Outlaws

Trotz aller Star Wars-Euphorie bastelt Lucas Arts in diesem Jahr auch noch an anderen Highlights. Vor dem langerwarteten Monkey Island 3 haben wir schon in dieser Ausgabe die englische Verkaufsversion des Western-Abenteuers Outlaws unter die Lupe nehmen können. Die Mischung aus 3D-Schießerei und Abenteuer wurde mit Zeichentrick-Sequenzen à la Vollgas garniert.

**SEITE 40**

## RUBRIKEN

Auftakt .....	3
Bestseller .....	96
Die Redaktion .....	3
Impressum .....	95
Inhalt Spieletips .....	99
Inhaltsverzeichnis .....	6

Inserentenverzeichnis .....	69
Referenzen .....	96
Service .....	95
Spiele-Hotlines .....	95

## AKTUELL

Gewinnspiel Interstate '76 .....	18
Hardware-News .....	20
Spiele-News .....	10
Vermischtes .....	20

## VORSCHAU

Anstoß 2 .....	32
Extreme Assault .....	34
Pandemonium .....	36
Sean Dundee World Club Soccer .....	32
THEMA DES MONATS: Star Trek Generations .....	28
UEFA Cup Champions League .....	33

## TESTS

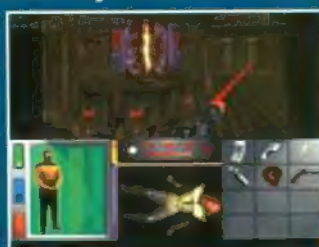
Air Warrior 2 .....	64
Banzai Bug .....	84
Batman Forever .....	70
Bug 2 .....	64
C&C Der Gegenangriff .....	52
C&C Gold Edition .....	80
Comanche 3 .....	66
Darklight Conflict .....	55

## SEITE 28

### THEMA DES MONATS:

### Star Trek Generations

Schon seit über zwei Jahren entwickelt nun Microprose an seinem zweiten Spiel über die erfolgreichste Science Fiction-Story aller Zeiten, und langsam wirft die Fertigstellung ihre Schatten voraus. Für uns Grund genug, einen ersten Blick auf Picards und Kirks Aktivitäten zu riskieren.





Formel 1	60
iM1A2 Abrams	64
Iron & Blood	50
Isnogud	86
Jack Nicklaus Golf 4	57
Kick Off 97	56
Koala Lumpur	88
Lomax	72
Lost Vikings 2	78
Magic The Gathering	76
Moto Racer	48
Prof. Teachers XWorld	54
Puzzle Bobble	50
Savage	70
Scorcher	64
Star Command	63
Super Spy	54
Ten Pin Alley	54
TEST DES MONATS: Outlaws	40
Test Drive: Offroad	62
Toy Story	50
Vermeer	82
X-Men	70

## SPIELERFORUM

C&C 2 Alarmstufe Rot	92
F1 Grand Prix 2	94
Z	93

## SPIELETIPS

Flying Corps	124
Lords of the Realms 2	112
Master of Orion 2	130
MDK	100

## KURZTIPS

Alien Trilogy	140
Blood	140
Destruction Derby 2	140
Fire Fight	140
G-Nome	140
NHL '97	140
Privateer 2	140
Rally Racing 97	140
Schleichfahrt	142
Simpark	140

## HARDWARE

64-stimmig - Neue Wavetable-Soundkarten	144
Referenzen	152
Schnellvergleich aller Hardware-Komponenten	



**Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.**

## SEITE 52

TEST:

### Command & Conquer: Der Gegenangriff

Mit 16 komplett neuen Einzelspieler-Missionen, Dutzenden Mehrspieler-Karten und sogar einigen neuen Einheiten ist Westwoods Add-On zu Alarmstufe Rot schon fast mehr als eine Mission-CD. In unserem Test erfahren Sie noch mehr darüber, warum sich diese CD kein C&C-Fan entgehen lassen sollte.



## SEITE 48-60



TEST:

### Formel 1 und Moto Racer

"Software verkauft Hardware". Wenn es nach diesem Motto geht, dürften 3D-Beschleuniger alsbald weggehen wie warme Semmeln. Mit Psygnosis Formel 1 und Delphines Moto Racer stehen jedenfalls zwei "Killer-Spiele" am Start, die Lust auf mehr machen.

## AB SEITE 100

### Spieletips: MDK



Shiny Entertainments todtschickes Actionspiel hat es gewaltig in sich. Damit Sie mit all den durchgeknallten Aliens und Robotern klarkommen, haben wir die sechs knackigen Levels für Sie auseinandergenommen und fein säuberlich dokumentiert.





## Einmalig!

Offiziell lizenziertes UEFA Champions League Spiel mit allen Original-Clubs und Kickern der Saison 96/97.



## Wen kauft Juventus Turin als Nächsten?

Mit dem Mannschafts- und Spielereditor sind Spieler-Transfers ganz leicht durchführbar.



## Zu wenig Puste für 90 Minuten Pressing?

Kein Problem, die Taktik der Mannschaften ist jederzeit änderbar.



MANCHESTER UNITED	
1. SCHMEICHEL	1. SCHMEICHEL
2. PICKERING	2. PICKERING
3. VAN DER GARD	3. VAN DER GARD
4. GIGGS	4. GIGGS
5. MAY	5. MAY
6. REVELL	6. REVELL
7. REVELL	7. REVELL
8. REVELL	8. REVELL
9. REVELL	9. REVELL
10. REVELL	10. REVELL
11. REVELL	11. REVELL
12. REVELL	12. REVELL
13. REVELL	13. REVELL
14. REVELL	14. REVELL
15. REVELL	15. REVELL
16. REVELL	16. REVELL
17. REVELL	17. REVELL
18. REVELL	18. REVELL
19. REVELL	19. REVELL
20. REVELL	20. REVELL
21. REVELL	21. REVELL
22. REVELL	22. REVELL
23. REVELL	23. REVELL
24. REVELL	24. REVELL
25. REVELL	25. REVELL
26. REVELL	26. REVELL
27. REVELL	27. REVELL
28. REVELL	28. REVELL
29. REVELL	29. REVELL
30. REVELL	30. REVELL
31. REVELL	31. REVELL
32. REVELL	32. REVELL
33. REVELL	33. REVELL
34. REVELL	34. REVELL
35. REVELL	35. REVELL
36. REVELL	36. REVELL
37. REVELL	37. REVELL
38. REVELL	38. REVELL
39. REVELL	39. REVELL
40. REVELL	40. REVELL
41. REVELL	41. REVELL
42. REVELL	42. REVELL
43. REVELL	43. REVELL
44. REVELL	44. REVELL
45. REVELL	45. REVELL
46. REVELL	46. REVELL
47. REVELL	47. REVELL
48. REVELL	48. REVELL
49. REVELL	49. REVELL
50. REVELL	50. REVELL
51. REVELL	51. REVELL
52. REVELL	52. REVELL
53. REVELL	53. REVELL
54. REVELL	54. REVELL
55. REVELL	55. REVELL
56. REVELL	56. REVELL
57. REVELL	57. REVELL
58. REVELL	58. REVELL
59. REVELL	59. REVELL
60. REVELL	60. REVELL
61. REVELL	61. REVELL
62. REVELL	62. REVELL
63. REVELL	63. REVELL
64. REVELL	64. REVELL
65. REVELL	65. REVELL
66. REVELL	66. REVELL
67. REVELL	67. REVELL
68. REVELL	68. REVELL
69. REVELL	69. REVELL
70. REVELL	70. REVELL
71. REVELL	71. REVELL
72. REVELL	72. REVELL
73. REVELL	73. REVELL
74. REVELL	74. REVELL
75. REVELL	75. REVELL
76. REVELL	76. REVELL
77. REVELL	77. REVELL
78. REVELL	78. REVELL
79. REVELL	79. REVELL
80. REVELL	80. REVELL
81. REVELL	81. REVELL
82. REVELL	82. REVELL
83. REVELL	83. REVELL
84. REVELL	84. REVELL
85. REVELL	85. REVELL
86. REVELL	86. REVELL
87. REVELL	87. REVELL
88. REVELL	88. REVELL
89. REVELL	89. REVELL
90. REVELL	90. REVELL
91. REVELL	91. REVELL
92. REVELL	92. REVELL
93. REVELL	93. REVELL
94. REVELL	94. REVELL
95. REVELL	95. REVELL
96. REVELL	96. REVELL
97. REVELL	97. REVELL
98. REVELL	98. REVELL
99. REVELL	99. REVELL
100. REVELL	100. REVELL



# REIF FÜR DEN CUP

Das **einzigste**

offiziell

lizenzierte UEFA

Champions League

Spiel für 1996/97!

Erhältlich für PlayStation und PC CD-ROM.  
Komplett in Deutsch.





UEFA

**CHAMPIONS  
LEAGUE**

© UEFA 1992

**1996/97**

DIE OFFIZIELLE  
FUSSBALL  
SIMULATION  
DER UEFA  
CHAMPIONS  
LEAGUE.

**Anstoss im April 97**

UEFA

**CHAMPIONS  
LEAGUE®**

PC CD-ROM Version im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**

Internet: <http://www.bomico.de>

Playstation Version im Exklusiv-Vertrieb von:

**LAGUNA**





## Blade

**ACTION** Spanisches Erdbeben

Für das in Madrid ansässige Label Friendware entwickeln die Rebel Act Studios ein 3D-Action-Spiel, das dem jüngsten Produkt von id Software die Stirn bieten und den Titel Blade tragen soll. Im Gegensatz zum Vorbild, dem die 3D-Engine anscheinend nachempfunden ist, wird Blade jedoch nicht nur derbes Hack & Slay umfassen, sondern den Spieler mit mehreren Abenteuern konfrontieren, von denen jedes einen eigenen Plot und eine spezielle Aufgabe bietet. 15 verschiedene Gegner und vier spielbare Charaktere, die teilweise aus über 1.000 Polygonen zusammengesetzt sind, sollen ebenso wie Dutzende verschiedener Waffen für Abwechslung sorgen. Technische Highlights des Programms sind ein Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler, 3D-Sound sowie hochauflösende Grafik mit bis zu 1.024x768 Pixeln in 16 Bit-Farbtiefe und diversen Transparenz- bzw. Reflektionseffekten. Unterstützt werden ferner das VR-System i-glasses, Creative Labs' 3D-Blaster und Pentium MMX-Prozessoren. **ha**

Info: <http://www.friendware-europe.com>



## Evoker

**ACTION** Jump & Run mit Fantasy-Touch

Kurz vor der Fertigstellung ist Evoker, ein Action-Jump & Run aus dem Hause Defcom, in dem Sie in der Rolle eines Fauns die schöne Dryade Megara aus den Händen der fiesen Wintergöttin Omphale befreien müssen. In sechs umfangreichen Levels können Sie sich voraussichtlich an mehrfachem Parallax-Scrolling, 3D-Effekten und einer hohen Framerate ergötzen. Evoker wartet außerdem mit einem Zwei-Spieler-Modus auf und bietet - ungewöhnlich für ein Jump & Run - die Möglichkeit, jederzeit den Spielstand zu speichern. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird das Game noch im zweiten Quartal dieses Jahres erscheinen - schon jetzt können Sie es über Rushware, NBG und Profisoft vorbestellen. **ha**



## Tomb Raider: Unfinished Business

**ACTION** Zwei neue Levels und mehr

Alle Fans der schönen Lara Croft dürfen sich in diesem Sommer auf eine Add-on-CD zu Tomb Raider freuen. Sie wird u. a. zwei neue, knackig schwere und gewohnt umfangreiche Levels enthalten, die handlungsmäßig direkt an das Ende des Originalspiels anschließen: Diesmal muß Lara die letzte noch existierende Alien-Brut in Atlantis aufstöbern und vernichten. Zusätzliche Kampfszenen, Puzzles und das Handling von Laras agilem Bewegungsapparat werden das Geschick des Spielers wieder auf eine harte Probe stellen. Wer nach dem Spielen immer noch nicht von Lara lassen kann, findet auf der CD noch eine umfangreiche Bibliothek mit hochauflösenden Bildern der Heldin und darf sich anhand von Preview-Material schon einen ersten Eindruck von Tomb Raider 2 verschaffen. **ha**

Info: Eidos, Leverkusenstr. 54/VI, 22761 Hamburg

## Galapagos

**ACTION** Künstliches Leben - eine neue Herausforderung für Spieler?

Der amerikanische Software-Entwickler Anark plant derzeit, erstmals eine Artificial Life-Engine (vgl. Creatures) in einem echten Computerspiel zu verwenden. Bei Galapagos handelt es sich um eine Welt, in der unten und oben keine Bedeutung hat und in der Säureflüsse und Laserwaffen zwar hübsche, aber tödliche Zeugen der Vergangenheit sind. Durch diese labyrinthartige Umgebung muß der Spieler das künstliche Wesen Mendel dirigieren. Mendel ist ein synthetischer Organismus, der Infrarotstrahlung und Geräusche wahrnehmen kann. Wie einem kleinen Hund kann man ihm Dinge beibringen; er ist aber auch wie eine Kakerlake in der Lage, sich lebensfeindlichen Umgebungen anzupassen. Das Spielgeschehen wird dabei in einer 3D-Engine eingefangen. Galapagos soll noch dieses Jahr von Electronic Arts veröffentlicht werden. **cm**

Info: Electronic Arts, Pascalstraße 6, 52076 Aachen



## Time Warriors

**ACTION** Silmarils mit 3D-Prügelspiel auf neuen Wegen

Das Softwarehaus Silmarils geht neue Wege. Bislang waren die Franzosen vor allem für ihre Rollenspiele und Adventures (Ishar, Deus) bekannt. Eine neu entwickelte 3D-Engine soll jetzt den Weg in das Action-Genre ebnen. Sie kommt nun zum ersten Mal in dem Kampfspiel Time Warriors zur Anwendung, in dem sich zehn verschiedene Recken gegenüberstehen. Dabei kommen sowohl Hieb- und Stichwaffen als auch Zaubersprüche und Special Moves zum Einsatz. Vor Mai dieses Jahres aber ist mit Time Warriors nicht zu rechnen. **cm**

Info: Vertigo, Bernhardstraße 112, 63067 Offenbach



Die 3D-Engine ist eine Eigenentwicklung und basiert auf DEUS.



## Re-Loaded

**ACTION** Neues Chaos unter neuem Namen

Im letzten Jahr konnte Gremlin mit dem 3D-Blast `em Up Loaded auf der Sony PlayStation einen beachtlichen Erfolg verbuchen. Re-Loaded, die Fortsetzung dieses Programms, wird voraussichtlich ab April auch für den PC erhältlich sein. F.U.B., der Held aus dem ersten Teil, hat für dieses Sequel nicht nur einen neuen Körper verpaßt bekommen und seinen Namen in C.H.E.B. geändert, nein, Re-Loaded wartet in seinen sechs actiongeladenen Welten auch noch mit einer Reihe weiterer Neuerungen auf: Mit Magpie und Consumer gesellen sich zwei weitere Charaktere zu den bereits bekannten Figuren, und die neue "Friendly Fire"-Option sorgt dafür, daß Sie unter Umständen auch die eigenen Kameraden ins Jenseits befördern. Neue Waffen, Puzzles, Morphing-Effekte beim Terrain und eine abschließende Bewertung der Spieler-Performance sollen die Motivation bei diesem Action-Kracher noch weiter steigern. **ha**  
Info: Funsoft, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst

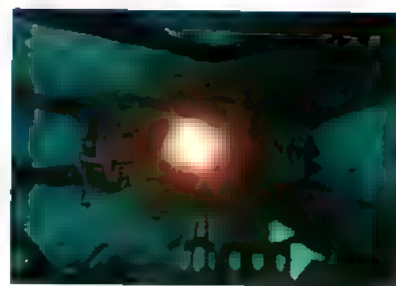


## Terracide

**ACTION** 3D-Beschleunigung weiter auf dem Vormarsch

Immer mehr Entwickler optimieren ihre Spiele in Sachen 3D-Beschleunigung und veröffentlichen neben Pentium-Versionen auch 3D-Chip-optimierte Varianten. So Eidos' neuer 3D-Shooter Terracide, der stark an Interplays Descent erinnert. Der Spieler muß einmal mehr die Erde von ungebeten Eindringlingen befreien, die bereits den Orbit in riesigen Raumschiffen erreicht haben. Mit einem kleinen, aber kampfstarken Jäger müssen sieben der fliegenden Alien-Festungen infiltriert und ausgeschaltet werden. Das explosive Unterfangen, das sich über mehr als 20 Levels erstreckt, kann sowohl in der Ich-Perspektive als auch aus der Sicht einer Verfolgerkamera gespielt werden. Daneben soll Terracide auch Mehrspieler-Modi für bis zu 16 Teilnehmer bieten. **cm**

Info: Eidos, Leverkusenstr. 54/VI, 22761 Hamburg

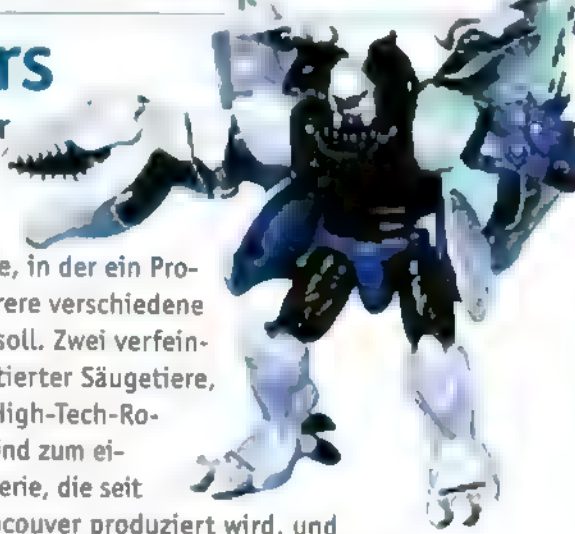


## Beast Wars

**ACTION** Monster-Roboter erobern den Markt

Mit Beast Wars startet Hasbro erstmals eine Kampagne, in der ein Produkt gleichzeitig über mehrere verschiedene Kanäle vermarktet werden soll. Zwei verfeindete Monster-Allianzen mutierter Säugetiere, die sich in hochgerüstete High-Tech-Roboter verwandeln können, sind zum einen die Stars einer Fernsehserie, die seit Januar im kanadischen Vancouver produziert wird, und zum anderen Thema eines Computerspiels. Das 3D-Action-Spektakel, das im dritten Quartal dieses Jahres für PC und PlayStation erscheinen soll, wird in England von Millennium entwickelt, die erst kürzlich mit dem Artificial Life-Programm Creatures für Furore sorgten. Hasbro selbst hat zur TV-Serie und zum Spiel auch noch die passenden Spielzeugfiguren im Sortiment. **ha**

Info: Hasbro Interactive, Borselstraße 16c, 22765 Hamburg



## GERÜCHTE

**Attics** Frontmann und „Mister Das Schwarze Auge“ **Guido Henkel** wird seine Firma zum Juni verlassen. Angeblich will der Rollenspiel-Guru im August heiraten und mit seiner Frau in die USA übersiedeln, wo er auch weiterhin im Spieledesignbereich tätig sein möchte. Laut Henkel bringt Attic ungeachtet dessen in diesem Jahr noch drei Titel auf den Markt. Neben der WiSim **Herrscher der Meere** ist ein weiteres Rollenspiel und ein Strategiespiel geplant.

**Echtzeitstrategen** bringen den **Activision-Server** zum Absturz. Grund für das plötzliche Interesse an der **Activision Homepage** (<http://www.activision.com>) war ein Hinweis für den anstehenden **Beta-Test** zu **Dark Reign**. Über 300.000 Internetsurfer sollen sich dafür registriert haben. Diese Datenmassen waren wohl etwas zu viel für den Server. **Dark Reign** dürfte eines der interessantesten Echtzeitstrategiespiele werden, wie schon seine umfangreiche Feature-Liste beweist.

**Nachschub** für Manager und Geschäftemacher. Mit **Capitalism Plus** will **Interactive Magic** noch im Sommer einen Nachfolger zur Hardcore-WiSim präsentieren. Die Amerikaner wollen eine komplette Weltkarte fürs Firmen-Imperium bieten, außerdem sollen Benutzerführung und Grafik verbessert werden.

**Jetzt ist es raus:** Die britische Softwareschmiede **Bullfrog** hat die Arbeit an dem Spiel **Creation**, das sich bereits seit fünf Jahren in der Entwicklung befand, **eingestellt**.

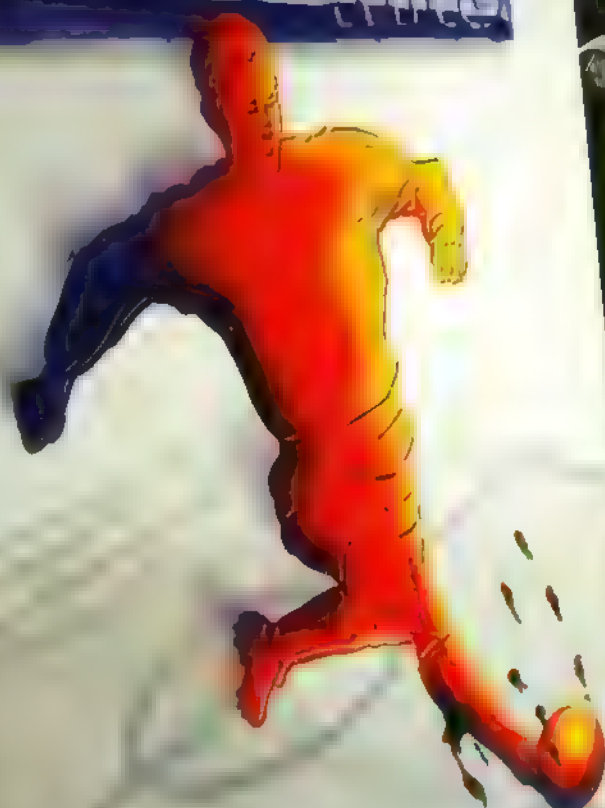
Der Grund für diese Entscheidung dürfte darin zu suchen sein, daß drei Bullfrog-Mitarbeiter das Unternehmen verlassen haben, um ihre eigene Software-Firma mit dem Namen **Mucky Foot Productions** zu gründen. Vor ihrem Weggang wirkten **Mike Diskett**, **Fin McGechie** und **Guy Simmons** an so erfolgreichen Projekten wie **Populous II**, **Magic Carpet**, **Theme Park** und **Syndicate Wars** mit.

**Guy Simmons** macht deutlich, daß der Grund für die Trennung von Bullfrog nicht in innerbetrieblichen Spannungen zu suchen sei: "...es fällt schwer, Bullfrog zu verlassen. Wir haben dort eine Menge über die Industrie erfahren und gelernt, wie man hervorragende Spiele designet. Leider kommt aber immer wieder mal ein Moment, wo man das Gefühl hat, etwas Neues anfangen zu müssen. Die Zeit, die wir als Mitarbeiter einer der wichtigsten Softwareschmiede der Branche verbracht haben, hat uns die Erfahrung vermittelt, die wir nun brauchen, um unseren Weg alleine weitergehen zu können." Nun, das erste Projekt hat Mucky Foot bereits in Angriff genommen: Es trägt den Titel **Dark City**.



# Fußball ist Faszination

## HATTRICK!



## Demnächst



Ikarion Software GmbH  
Bahnhofstr.18-20  
D-52064 Aachen  
Tel: 0241/470150  
Fax: 0241/4701525  
Internet: <http://www.ikarion.com>  
E-Mail: [info@ikarion.com](mailto:info@ikarion.com)  
Vertrieb: KINGSOFT (Tel. 02408 90000)



Hattrick! Wins ist Fußball



Ihrem PC

HATTRICK!  
WINS

Der Manager





## Lords of Magic

**STRATEGIE** Lords of the Realms II goes Fantasy

Auf der Basis des Genre-Mix will Sierra ein Fantasy-Reich entstehen lassen. Anstelle der feudalen Fürsten treten unterschiedliche Fantasy-Rassen mit ihren eigenen Vorzügen auf. Zwerge, Elfen und Dunkelelfen besiedeln jeweils einen speziellen Abschnitt der Karte. Schon die ersten

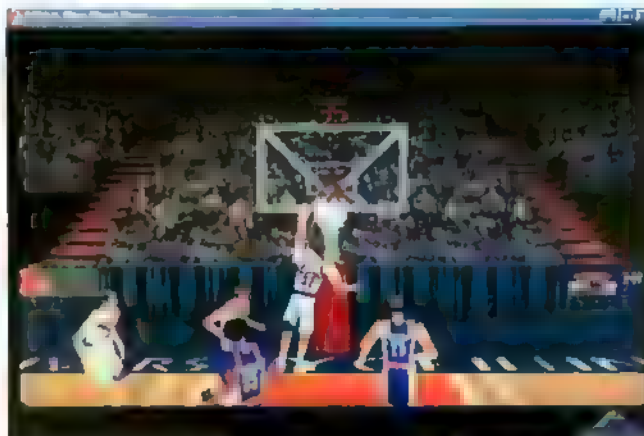
Grafiken können sich sehen lassen. Wenn die künstliche Intelligenz der Gegner ähnlich verbessert wird, darf man sich auf ein hervorragendes Spiel freuen. Allerdings soll Lords of Magic erst im Herbst erscheinen. **ag**

## NCAA Basketball: Final Four '97

**SPORT** Die Rache der College-Spieler

Während EA Sports mit seiner NBA Live-Serie einen Award nach dem anderen abräumte, mußte sich die NCAA-Serie von Bethesda beim Thema Basketball nicht nur bei der Lizenz mit dem zweiten Platz begnügen. Nun wagt Mindscape mit NCAA '97 einen erneuten Absprung in höhere Korbregionen. Die bislang fitzelige Benutzerführung wurde Plug-and-Play-kompatibel gemacht, Polygonspieler, zahlreiche Special Move-Animationen der Spieler, Netzwerkoption und mehr als zehn verschiedene Kameraansichten sollen auch technisch den Vorsprung der bisherigen Nummer 1 wettmachen. Ob sich die College-Boys auch spielerisch mit den NBA-Stars messen können, werden wir voraussichtlich im Juli genauer wissen. **cb**

Info: Mindscape, Zeppelinstr. 321, 45470 Mülheim/Ruhr.



## Great Courts 3

**SPORT** Dritter Aufschlag von Blue Byte

Na endlich! Nachdem es um Codemasters Pete Sampras Tennis erstaunlich ruhig geworden ist, nimmt sich mit Blue Byte jetzt ein Hersteller des Racket-Themas an, der bereits Referenzen vorzuweisen hat. Immerhin ist das inzwischen fast zehn Jahre alte Great

Courts 2 noch immer das beste Tennisspiel für den PC. Umso naheliegender, daß die Mülheimer ihren Nachfolger schlicht und ergreifend Great Courts 3 nennen wollen. Alle Grand Slams und viele andere wichtige Turniere werden Sie im Champion-Modus nachzocken können, auch über einen Karriere-

modus denkt man nach. Realistische Animationen der Polygon-Cracks und gerenderte Courts sollen zusammen mit der Sprachausgabe für entsprechende Becker-Atmosphäre sorgen. Ob man sich auch die Lizenzierung der realen Racket-Cracks leistet, war zum Redaktionschluß noch nicht klar. Mit dem Erscheinen des Spiels ist allerdings kaum vor dem Spätherbst zu rechnen, aber so lange können Tennisfans jetzt auch noch warten. **cb**

Info: Blue Byte, Eppinghoferstr. 150, 45468 Mülheim/Ruhr



*Keine Turnübung von Vater Jahn, sondern eine Rendervorlage für einen GC3-Spieler.*

## Scarab

**ACTION** Strategisches

Actionspiel mit Kampfrobotern



Weit jenseits unseres Sonnensystems werden tagtäglich gewaltige Gladiatorenkämpfe in bizarren Arenen ausgetragen. Riesige, von Außerirdischen gesteuerte Roboter bekämpfen sich zwischen Pyramiden und Sphinxen auf Marktplätzen und Grabfeldern. Als Kommandant eines von drei verschiedenen Kampfrobotern wird Scarab aus der Ich-Perspektive gespielt. In 140 Einspieler-Missionen wird man in Auseinandersetzungen verwickelt, die an sieben Schauplätzen stattfinden, die mit Tunnels, Plattformen oder Fallen nur so gespickt sind. Der verwinkelte Aufbau der Arenen sowie die 40 unterschiedlichen Waffenarten sollen dabei zur Anwendung immer neuer Strategien zwingen. In diesem Punkt spielt jedoch auch die Gegnerintelligenz eine entscheidende Rolle, über die bisher noch nichts bekannt wurde. Scarab soll bis zur Jahresmitte erhältlich sein. **cm**

Info: Electronic Arts, Pascalstraße 6, 52076 Aachen

## Formel 1

**SPORT** Interaktives Lexikon

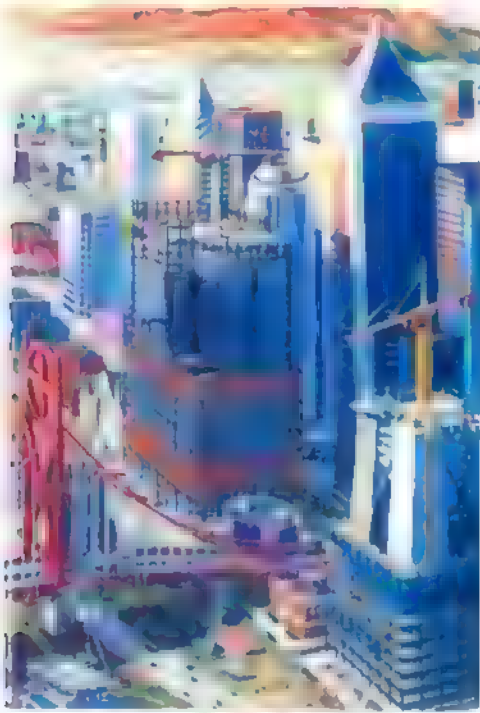
Zu allen Grand Prix-Ereignissen der Formel 1 gibt das gleichnamige Lexikon von Koch Media Auskunft. Mit Hilfe von 3D-Animation und insgesamt 45 Minuten Videosequenzen erfahren Sie alles über den schnellsten Motorsport der Welt von 1950 bis zur Saison 1996. Mehr als 500 Fahrer, über 1.000 Autos aus 100 Rennställen und über 60 Strecken werden vorgestellt. **cb**





# Streets Of Sim City

**RENNSPIEL** Parkplatzsuche einmal anders



Nachdem Sie bereits seit einiger Zeit mit dem Hub-schrauber Ihre Sim City 2000-Städte unsicher machen dürfen (Sim Cop-ter), schickt Maxis Sie in Kürze eine Etage tiefer hinab in die Straßenschluchten. Bei Streets Of Sim City handelt es sich um ein 3D-Autorennspiel, in dem Sie sich innerhalb eines Karriere-modus zum ultimativen Verkehrsrowdie auf-schwingen können. Mit fünf unterschiedlichen Vehikeln heizen Sie durch den Großstadtdschungel und kennen fortan kein-

erlei Pardon gegenüber der zahlreich vertretenen Konkurrenz. 50 vorgefertigte Städte erwarten Sie, eigene Städte können mühelos in das Spiel importiert werden. Voraussichtlich im Juni werden die Ampeln auf Grün geschaltet. **cb**

Info: Virgin, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg.

# Hardball 6

**SPORT** Regelmäßige Schlägertypen

Erstmals mit kompletter Major League-Lizenz hat Accolade das ohnehin beinahe perfekte Referenzprodukt auch grafisch noch einmal aufgeböhrt. Man kann sich über völlig frei positionierbare Kameras, Multiplayer-Option und verbesserte Polygon-Spieler freuen. **cb**

# Formula Karts

**SPORT** Sega läßt das Rasen nicht...

Kart-Hallen schießen wie Pilze aus dem Boden, an jeder Ecke entstehen schnellere und spektakulärere Bahnen, die jedem Möchtegern-Schumi neue HighTech-Spielplätze andienen. Dem Trend der Zeit folgt Sega und steigt mit Formula Karts direkt in die Königsklasse der Miniflitzer ein. Geboten wird Durchschnittliches auf technisch sehr hohem Niveau. Acht Rundkurse samt Bonusstrecke dienen als Austragungsorte einer WM, acht Fahrer werden – wahlweise via Netzwerk – gleichzeitig auf die Reise geschickt. Die hochauflösend animierten Vehikel bewegen sich unter Windows 95 ab einem P100 recht ruckfrei, verschiedene Fahrbahnen und eine gelungene Computerintelligenz sorgen für Herausforderung. Im Juni dürfen Sie bei der komplett deutschen Version von Formula Karts den Motor ankurbeln. **cb**



Info: Sega, Hans-Henny-Jahn-Weg 49-53, 22085 Hamburg.

# Panzer General 3D & Pacific General

**STRATEGIE** Der krönende Abschluß?

Auch wenn Star General und Allied General nicht mehr so begeistern konnten wie die innovativen ersten beiden Teile, wird an der relativ erfolgreichen General-Serie weitergestrickt. Die technischen Neuerungen von Panzer General 3D fallen sofort auf. Feinstes SVGA, gerenderte Hintergründe und grafisch authentische Einheiten dürften erneut die Strategen auf den Kriegsschauplatz locken. Ebenfalls neu ist der beigelegte Editor, mit dem sich Karten, Einheiten und Szenarien editieren lassen. Außerdem sollen statt einer Kampagne gleich vier enthalten sein. Panzer General 3D dürfte auch dem Schicksal seines wirklichen Vorgängers entgehen, der wegen unglücklicher Formulierungen im Handbuch indiziert wurde. Pacific General bietet hingegen weniger Neuerungen. Sicherlich mußten unter anderem die Regeln des Spiels für den Seekrieg und Truppenlandungen überarbeitet werden. Allerdings ist der Krieg zwischen Japan und USA doch eher für die Amerikaner interessant. Angekündigt wurden die beiden Produkte für den Herbst dieses Jahres. **ag**

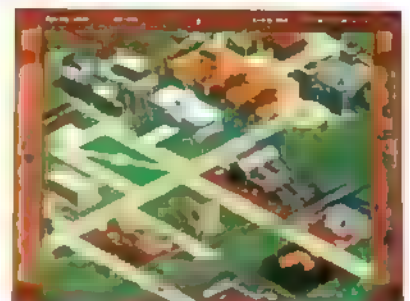


# Imperialism

**STRATEGIE** Strategische WiSim von SSI

Mal abgesehen von den Eskapaden mit der General-Serie, hat SSI in letzter Zeit kaum herausragende Spiele veröffentlicht.

Imperialism könnte das in näherer Zukunft ändern. In zufällig generierten Welten prallen sieben Großmächte aufeinander, ähnlich wie das im 17. und 18. Jahrhundert auf der Erde passierte. Dementsprechend gehen die technologischen Entwicklungen auch vom Anfang der Industrialisierung bis hin zu den ersten Panzern. Als Spieler müssen Kolonien erobert und verwaltet werden. Ziel des Spieles ist natürlich wie gewöhnlich die Weltherrschaft, die sich über wirtschaftliche, militärische und politische Dominanz an sich reißen läßt. Teilweise Automatisierung, bis zu sieben Spieler im Netz, zahlreiche Rohstoffe und ein dynamisches Waren-Wirtschaftssystem gehören zu den angekündigten Features. Eine Veröffentlichung von Imperialism ist für den Herbst '97 geplant. **ag**





# W@rp Hunter

**ACTION** Puzzle-Shooter

Die Mischung aus Denk- und Actionspiel soll das unterhaltsamste Puzzle-Game aller Zeiten sein. Sie müssen ein Raumschiff aus einem Minenfeld befreien, das sich auf Sie zubewegt. Gefragt sind Reaktion und strategisches Denken. Um W@rp Hunter noch schmackhafter zu machen, implementiert Sunsoft das Video-Girl Syrah, dessen Reize sogar Lara Croft in den Schatten stellen sollen. Große Worte...ha

# Warcraft Adventures: Lord of the Clans

**ADVENTURE** Fantasy-Abenteuer in Azeroth

Blizzard weitet das Warcraft-Universum nun auch auf das Adventure-Genre aus: In Lord of the Clans, dessen Release für den diesjährigen Sommer geplant ist, schlüpft der Spieler in die Rolle von Thrall, eines jungen Orks, der von den Menschen geknechtet und seines Erbes beraubt worden ist. Thrall muß sich aus dem Würgegriff der Menschen befreien und den orkischen Horden wieder zur Herrschaft verhelfen. In mehr als 60 verschiedenen Locations dürfen Sie eine Vielzahl von Rätseln lösen und mit über 70 Charakteren interagieren – einige davon werden Ihnen bereits aus den Vorgängerspielen bekannt sein. Wie schon Warcraft 2 wird auch Lord of the Clans mit ausgedehnten animierten Filmsequenzen glänzen, und für die Sprachausgabe konnten Hollywood-Akteure wie Clancy Brown (Highlander, Starship Troopers) und Tony Jay (der Sprecher von Disneys Glöckner von Notre Dame) gewonnen werden. ha

Info:  
<http://www.blizzard.com>



## WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

# Holiday Island Szenarien

**WISIM** Noch mehr Inselkoller

Sunflowers hat soeben für Nachschub an Ödland gesorgt. Sechs neue und schwierige Szenarien zur WiSim Holiday Island fordern den ganzen Urlaubsmanager in Ihnen. So müssen Sie zum Beispiel innerhalb einer festgelegten Zeitspanne eine Ferieninsel für Alternative aus dem Watt stampfen oder die von Ihrem verstorbenen Onkel geerbten Attraktionen möglichst gewinnbringend in neue Touristenattraktionen ummünzen. Der Silberling ist zum Preis von DM 30,- zu haben, erfordert das Hauptprogramm und bietet als Bonus zwei Audiotracks im Calypso-Sound. cb

Info: Sunflowers, Birkenwaldstr. 38, 63179 Obertshausen

# HIT-COUNTDOWN

## ACTION

Dark Earth .....	Mindscape .....	Aug 97
DF2: Jedi Knight .....	LucasArts .....	Jun 97
X-Wing vs. Tie Fighter .....	LucasArts .....	Mai 97

## ADVENTURE

Blade Runner .....	Westwood .....	Jan 98
King's Quest 8 .....	Sierra .....	Jun 97
Monkey Island 3 .....	LucasArts .....	Mai 97
Floyd .....	Adventure Soft .....	Mai 97
Starfleet Academy .....	Interplay .....	Mai 97
Star Trek: Generations .....	MicroProse .....	Mai 97

## INTERAKTIVER FILM

Akte X .....	Fox Interactive .....	Jun 97
--------------	-----------------------	--------

## RENNSPIEL

Dare Devil Derby .....	Mindscape .....	Mai 97
Demon Driver .....	Philips Media .....	2. Qu. 97
Interstate '76 .....	Activision .....	Apr 97
Mario Andretti Racing 97 .....	EA .....	Mai 97
Maximum Roadrace .....	Gametek .....	Mai 97
Maxx .....	Greenwood .....	Mai 97
MicroMachines 3 .....	Codemasters .....	2. Qu. 97
Monster Truck Rally .....	Psygnosis .....	Mai 97
Vette .....	MicroProse .....	2. Qu. 97
X-Car .....	Bethesda Softworks .....	2. Qu. 97

## ROLLENSPIELE

Lands of Lore 2 .....	Westwood .....	2. Qu. 97
Descent to Undermountain .....	Interplay .....	2. Qu. 97
Fallout .....	Interplay .....	2. Qu. 97
Return to Krondor .....	7th Level .....	2. Qu. 97
Betrayal at Antara .....	Sierra .....	Mai 97
Ultima 9 .....	Origin .....	3. Qu. 97
Ultima Online .....	Origin .....	2. Qu. 97

## SIMULATION

Falcon 4.0 .....	MicroProse .....	Apr 97
Flight Unlimited 2 .....	Looking Glass .....	Jun 97
Red Baron 2 .....	Sierra .....	Jun 97

## SPORT

4-4-2 .....	Virgin .....	Jun 97
Actua Golf .....	Gremlin .....	Mai 97
Actua Tennis .....	Gremlin .....	Mai 97
Adidas Power Soccer .....	Psygnosis .....	Jun 97
British Open .....	Looking Glass .....	Mai 97
Caddyhack .....	Virgin .....	Apr 97
NHL Powerplay Hockey 97 .....	Virgin .....	2. Qu. 97
PGA Tour Golf 97 .....	EA Sports .....	Mai 97
Sampras Extreme Tennis .....	Codemasters .....	2. Qu. 97
The Golf Pro .....	Empire .....	Mai 97
UEFA Champions League 97 .....	Philips Media .....	Jun 97
World Wide Soccer .....	Sega Sports .....	Mai 97

## STRATEGIE

Dungeon Keeper .....	Bullfrog .....	Mai 97
Pax Imperia 2 .....	THQ .....	2. Qu. 97
StarCraft .....	Blizzard .....	4. Qu. 97
X-COM 3 .....	MicroProse .....	2. Qu. 97
WarLords 3 .....	SSG .....	3. Qu. 97
Rebellion .....	LucasArts .....	2. Qu. 97
Dominion .....	7th Level .....	Mai 97
Conquest Earth .....	Eidos Interactive .....	Mai 97

## WISIM

Al Capone .....	Magic Bytes .....	2. Qu. 97
Citizens .....	MicroProse .....	2. Qu. 97
Flughafen-Manager .....	21st Century .....	Sep 97
Hattrick Wins .....	Ikaron .....	Mai 97
Herrscher der Meere .....	Attic .....	Jun 97



A BLUE BYTE SOFTWARE PRODUCTION

# EXTREME VAULT

DER BESTE ACTIONFILM, DEN SIE JE GESPIELT HABEN!

AB MAI  
AUF PC CD ROM!

VON DEN MACHERN DER ERFOLGSTITEL

DIE SIEDLER™

SCHLEICHFAHRT™

BATTLE ISLE™

BEHERRSCHEN SIE HIMMEL UND ERDE MIT DEM "SIOUX AH-23" KAMPFHELIKOPTER UND DEM "T1" GEFECHTSPANZER.

EXTREME ASSAULT™ BIETET BLITZSCHNELLE 3D ACTION MIT DETAILLIERTER GRAFIK, WIE SIE BISLANG NICHT ZU SEHEN WAR.

DIE ABWECHSLUNGSREICHE LANDSCHAFT MIT TRANSPARENTEN TEXTUREN IST KOMPLETT IN 3D GEHALTEN.

SIE WERDEN IHREN FINGER NICHT MEHR VOM (FEUERKNOPE) NEHMEN KÖNNEN.

CIRCA 50 ANSPRUCHSVOLLE MISSIONEN • 6 RIESIGE OPERATIONSGBIETE • ECHTZEIT 3D MISSION-BRIEFINGS • DYNAMISCHE COCKPITPERSPEKTIVE  
• 3 ERWEITERBARE BASISWAFFENSYSTEME • ZAHLLOSE BONUSGEGENSTÄNDE ZUM AUFSAMMELN • ÜBER 20 VERSCHIEDENE GEGNERTYPEN • DIGITALE  
SPRACHAUSGABE • MITREISSENDER SOUNDTRACK • BIS ZU 4 SPIELER KÖNNEN ÜBER LOKALE NETZWERKE GEGENEINANDER ANTRETEN

BLUE BYTE SOFTWARE • EPPINGHOFFER STRASSE 150 • 45468 MÜLHEIM AN DER RUHR • TELEFAX: 0208 4508879 • WWW.BLUEBYTE.DE



Blue  
Byte



# Interstate '76 - Gewinnspiel


**BOMICO**  
RENNWAGEN
**ACTIVISION**
**PC ACTION**

Wie steht es eigentlich um Ihre Fahrkünste? Haben Sie sich schon einmal überlegt, wie es wäre, mit einem PS-Monster ungestraft über abgesperrte Straßen fegen zu dürfen. Testen Sie doch Ihr Können einmal!

## Der Gewinn .....

Bomico, Activision und PC Action laden Sie zu einem Rennwochenende am 14. August auf dem Grand Prix-Kurs von Zandvoort, Niederlande, ein!

Zusammen mit einem PC Action-Redakteur haben Sie die Gelegenheit, an einem Fahrertraining auf einem originalen Gruppe N-Tourenwagen teilzunehmen. Im Preis enthalten sind die Anreise mit der Bahn und die Übernachtung im Hotel.

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir außerdem noch 2 Vollversionen von Interstate '76, 25 CD-Soundtracks und 10 hochwertige T-Shirts!



**E**in 72er Picard Piranha mit 425 PS, halbseidene Gangstertypen mit Afro-Lockenköpfen und Plastik-Anzügen, Koteletten bis zum Halsansatz und Funky-Music in einem Spiel? Dann kann es sich nur um Activisions kultigen Rennkrimi Interstate '76 handeln, der Sie mitten in die 70er Jahre hineinversetzt. Gangsterboß Antonio Malochio hat es auf die Ölreserven der Vereinigten Staaten abgesehen, und es schmeckt Ihnen gar nicht, daß Ihr fetziges Vornkel bald trocken laufen soll. Als der schmierige Drecksack dann auch noch Ihre Schwester kaltblütig unter die Erde befördert, rasten Sie aus. Schnell wird das Maschinengewehr auf den Piranha geschallt, und dann läßt Activision Sie zur aufregenden Verbrecherhatz durch ganz Amerika starten. Wer bei Interstate '76, das im nächsten Monat in komplett deutscher Version erscheinen soll, bestehen will, muß neben einiger Zielgenauigkeit vor allem fahrerisches Können mitbringen. Da das Fahrverhalten des Picard ziemlich originalgetreu nachempfunden wurde, ist es nicht so einfach, die geballten Pferdekräfte kontrolliert auf den Asphalt zu übertragen.

## Die Preisfrage .....

Was Sie dafür tun müssen? Nicht viel! Beantworten Sie uns lediglich folgende Fragen:

1. Was sind eigentlich Interstates in Amerika?
2. Welchen Kult-Detektiv mimte Clint Eastwood in den 70er Jahren?
3. Welches Echtzeit-Strategiespiel von Activision wird in Kürze erwartet?

Schicken Sie die richtigen Lösungen auf einer Postkarte an den:

Computer Verlag  
 Redaktion PC Action  
 Kennwort: Zandvoort  
 Roenstraße 21  
 90429 Nürnberg

Teilnehmer am Gewinnspiel müssen über 18 Jahre alt sein und den Führerschein der Klasse 3 besitzen. Alle Angaben sind ohne Gewähr, Änderungen des Programmablaufes sind vorbehalten.



# PC Action im Abo



**Zur Bestellung:**  
Bitte einfach Abokarte  
im Heft verwenden!

- **NEU:** Das Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Spieledemos auf CD-ROM. Außerdem: kompetente Tests aller Spielehits.
- Auf CD-ROM - alles was ein Spielerherz begehrt: Demos, Updates, Patches, Codes, Levels, Maps, Schummelsoftware...
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

**Als Dankeschön:**

## CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC ACTION-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs. Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert! Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.



## Eagle Max

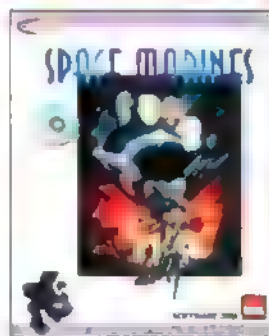
### Programmierbarer Joystick

Der Joystick Eagle Max der kanadischen Firma Actlab ist mit Schubkontrolle, Coolie-Hat sowie insgesamt 14 Feuerknöpfen ausgestattet. Angeschlossen wird der ergonomisch geformte Eagle Max an den Gameport und an den Tastaturanschluß. Die 10 Sondertasten können jeweils mit bis zu 10 Zeichen langen Makros programmiert werden, während sich die vier Standardtasten und der Coolie-Hat mit einem Zeichen belegen lassen. Der Joystick hat vier interne Speicherbänke und kann darüber hinaus auch mit einem komfortablen Tool unter Windows 95 programmiert werden, wobei Sie die Sets dann auch auf Festplatte sichern können. Dank einer großen Basis kommt der Eagle Max völlig ohne Saugnäpfe aus. Zwei kleine Schwachpunkte besitzt allerdings auch dieser Joystick: Der Bewegungsspielraum für den Griff ist relativ gering, und eine der vier Standardfeuertasten ist nur schwer erreichbar. Alles in allem bietet der gut verarbeitete Eagle Max mit 99,- Mark jedoch ein exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis. km  
Info: Profisoft, Tel. (0541) 122065, Fax (0541) 122470

## Spiele zum Spartarif

Seit März bieten Software 2000 in ihrer Budget-Reihe CLASSIC LINE drei weitere Spiele-Klassiker zu einem Preis von unter DM 30,- an. Es handelt sich dabei um Space Marines, ein Strategie-Game, in dem es gilt, in 50 Levels das Rätsel um die verschollenen Kolonisten eines Planeten im WEGA-System zu lösen, und um das

3D-Adventure Talisman, das in einer mittelalterlich anmutenden Welt spielt. Archibald Applebrook's Abenteuer, das nunmehr neunte Programm in der CLASSIC LINE, wartet mit mehr als 65 SVGA-Grafiken im Comic-Stil auf. ha



## ENIX Game Software Contest II

### Eine Chance für aufstrebende Spieledesigner

Bereits zum zweiten Mal schreibt die ENIX Corporation, ein Tokioter Unternehmen aus dem Spiele- und Unterhaltungsbereich, ihren globalen Wettbewerb für Entwickler innovativer Spielprogramme aus. Insgesamt winken Barpreise im Wert von 400.000 US-Dollar, und wem es gelingt, ein neuartiges Programm zu erstellen, das ein breites Publikum ansprechen könnte, der hat durchaus Chancen, vielleicht den 200.000 US-Dollar schweren Grand Prix abzuräumen. Vielleicht bedeutet die Teilnahme an dem Wettbewerb auch für den einen oder anderen Designer den Anfang einer steilen Karriere in der Spiele-Industrie?! ha  
Info: ENIX Corporation, Mr. Koboyashi/Mr. Wachi, Planning Section, Software Planning Department, Tel.: +81-3-5352-6421, Fax: +81-3-5352-6424, e-Mail: contest@enix.co.jp, ENIX Homepage: <http://www.enix.co.jp>

## DER OFFENE BRIEF

VON: IM1A2  
ABRAMS  
AN: INTER-  
ACTIVE  
MAGIC

„Taking  
fire  
here  
Sir...“

Die warnende Stimme knistert aus den Kopfhörern meines Kommandanten. Einer unserer gewichtigen Panzer-Kameraden scheint in Schwierigkeiten zu sein. Nur, wo steckt der Kerl? Ein Blick auf die Radarkarte gibt schnell Aufschluß über seine Position und läßt dort schweres feindliches Artilleriefeuer vermuten. Er befindet sich nur ein paar hundert Meter entfernt, und die ersten Granateneinschläge lassen meine stählerne Haut schon erzittern. Doch irgendwie scheint der Boß Orientierungsprobleme zu haben. Denn weder der Blick durch die schmalen Panzerglas-Schlitze noch ein wagemutiger Ausflug auf den Platz des Richtschützen zeigen mehr als eine weite grüne Ebene bis zum Horizont. Kein Wunder, daß man derart ohne Deckung, schnell ins Kreuzfeuer gerät. Kein Schatzen, keine Kontur, keine Höhenlinie gibt Aufschluß über die tatsächliche Beschaffenheit des Untergrunds und der Landschaft. Völlig nackt und ungeschützt stehen wir auf freiem Feld. Meine Stärken, Wälder, Häuser und unwegsames Gelände auszunutzen, kommen hier gar nicht zur Geltung. Stattdessen wird mein Kommandant mit den drögen Original-Displays und Knöpfen konfrontiert und muß durch Tastendruck irgendwelche Befehle geben und Einheiten sortieren. Jedem ausgebildeten Panzerführer mag das ja leicht von der Hand gehen, aber welchem Militär-Laien soll es denn Spaß machen, durch eine Wüstenei zu rattern und sich mit der atmosphärischen Realität des Panzerkriegs zu beschäftigen? Naja, zumindest sitzt man vor dem PC bequemer als in einem Geschützturm.

Euer IM1A2 Abrams

## FUNDSACHEN



Entweder haben die Westwood-Designer ein Faible für amerikanische B-Movies aus den 60ern oder sind große Fans des Ende der 80er Jahre verschwunden Spiele-Entwicklers Cinemaware.

Jedenfalls erinnert das Thema der vier Geheim-Levels auf der aktuellen Mission-CD Gegenangriff an den Film Tarantula und das Spiel "It Came From The Desert".

Wenn Sie witzige, bemerkenswerte oder unglaubliche Dinge in Ihrem PC-Spiel Handbuch oder im Internet finden, schreiben Sie uns unter dem Kennwort Fundsachen



# VOR DIR DER HIGHWAY, HINTER DIR DER TOD



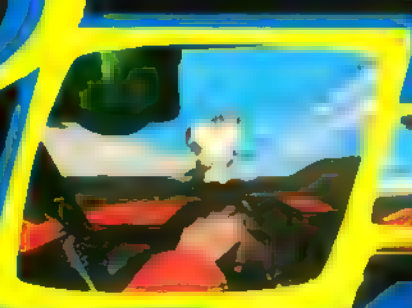
ÜBER 25 COOLE SCHÜTTEN

3D SCHWEISSTREIBENDE MISSIONEN

NETZWERK UND MODEM SESSIONS

## Interstate '76

In Kürze erhältlich für  
WINDOWS 95 auf CD-ROM  
Komplett in Deutsch



ACTIVISION

In Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**

<http://www.bomico.com>



# Digital Edge F1-Sim

Lenkrad für die Formel Eins

Digital Edge F1-Sim ist ein neues Lenkrad, das auch professionellen Ansprüchen gerecht wird. Das Problem der Befestigung haben die Entwickler überraschend einfach gelöst: Die Lenksäule ist auf einer weit ausladenden Platte montiert, auf die ganz einfach ein Monitor gestellt wird. Das Lenkrad selbst ist mit Leder überzogen und somit ausgesprochen griffig. Eine Gangschaltung ist über zwei Wippen realisiert, und zusätzlich sind in der Lenkradmitte weitere Feuerknöpfe vorhanden. Unter den Schreibtisch plaziert werden die Pedale zur Steuerung von Gas und Bremse. Das komplett aus Metall gefertigte System hinterläßt einen extrem stabilen Eindruck, wobei die Funktionalität nicht auf der Strecke bleibt: Lenkrad wie Pedale sind äußerst standfest und werden

sehr genau abgefragt, was ein exaktes Steuern ermöglicht. Mit 549,- Mark hat das Profi-System allerdings auch einen stolzen Preis. km

Info: Profisoft, Tel. (0541) 122065, Fax (0541) 122470



Vier Leuchtdioden zeigen an, ob eine der zwei Feuertasten oder die Lenkradschaltung des F1-SIM betätigt werden.

## Teac PD-518E

CD-ROM- und Phase-Change-Laufwerk

Mit dem PD-518E stellt Teac ein kombiniertes CD-ROM- und Phase-Change-Laufwerk für wiederbeschreibbare Medien mit einer Kapazität von 650 MByte vor. Die bis zu 100.000mal wiederbeschreibbaren PD-Medien liest und beschreibt das Laufwerk mit einer Geschwindigkeit von 518 KByte pro Sekunde. CDs liest das mit Enhanced-IDE-Schnittstelle ausgestattete Laufwerk mit achtfacher Geschwindigkeit und erreicht so eine Transferrate von 1.200 KByte pro Sekunde. In beiden Betriebsarten liegt die mittlere Zugriffszeit bei 150 ms. Der Preis des PD-518E stand bei Redaktionsschluß leider noch nicht fest. km

Info: Teac, Tel. (0611) 7158-0, Fax (0611) 7158-92

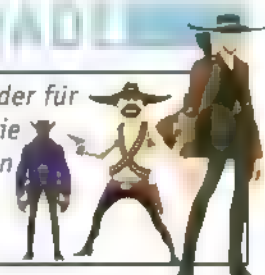


Das neue PD-518E verarbeitet die wiederbeschreibbaren PD-Medien mit einer Kapazität von 650 MByte und kann darüber hinaus auch gewöhnliche CD-ROMs lesen.

## DIE ANDERE HITPARADE



HIGH NOON! LucasArts ist immer wieder für Überraschungen gut! Diesmal führen sie vor, wie ein waschechter Kult-Western auf dem PC auszusehen hat. Gary Cooper hätte seine Freude dran...



RRRMMM! Wer gerne Kopf und Kragen auf einem heißen Ofen riskiert, darf jetzt in Motoracer über die halsbrecherischsten Pisten brettern, ohne knapp am Schädelbruch vorbeizuschrammen.



VR000M! Psygnosis zeigt mit Formel 1 den meisten Konkurrenten locker den Auspuff. Action-Freaks, die sich schon eine dekadente 3DFX-Karte gegönnt haben, kommen voll auf ihre Kosten!



RATATAT! Heli-Piloten bejubeln die Landung von Comanche 3! Die exzellent steuerbare Mischung aus Hubschrauber-Simulation und explosiver Baller-Action reißt auch Grafik-Fetischisten vom Hocker.



KLACK! Jack Nicklaus 4 können auf dem Golfplatz in Sachen Präsentation nur wenige Mitbewerber das Wasser reichen. Toprealistisch, gut spielbar und mit reichhaltigen Features!



T0000R! Hält er ihn oder hält er ihn nicht? Leider ist bei den Computer-Torhütern von Kick Off 97 oft eher letzteres der Fall. Der Zwei-Spieler-Modus und die vielen Einstellungsmöglichkeiten machen dennoch Laune.



GRÜBEL! Schon vor drei Jahren eroberten die liebenswürdigen Lost Vikings die Herzen der PC-User im Sturm. Auch im zweiten Teil haben sie ihren Charme behalten, wirken aber technisch ein wenig altbacken.



OH NO! Bei Air Warrior 2 kommt allenfalls die Online-Flieger-Gemeinde auf ihre Kosten. Einzelspieler packt angesichts der tristen Grafik das kalte Grausen.



ÓDE! iM1A2 Abrams führt anschaulich vor Augen, daß eine exakte Simulation nicht mit Spielspaß gleichzusetzen ist. Ballervergnügen? Realistische Terrain-Darstellung? Fehlanzeige!



ZZZ! Sega übt sich in der Zweitverwertung von Konsolentiteln auf dem PC. Ungeziefer wie Bug Too! sollte man jedoch bitte von unseren Festplatten fernhalten.



# HAB immer 'ne CaMEL FÜR danach.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 12 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



## NEWS-SPLITTER

- ♦ **DVD-Laufwerke:** Drei neue DVD-Laufwerke mit einer Kapazität von bis zu 17 GByte pro Medium sind ab sofort verfügbar. Die Modelle Hitachi GD-1000, Pioneer DVD-A01 und Toshiba SD-1002 werden zu Preisen von etwa 500,- Mark angeboten.
- ♦ **3D für Einsteiger:** Für den kleinen Geldbeutel präsentiert Videologic mit der Graftix Star 450 eine preiswerte Grafikkarte mit 3D-Beschleuniger. Die mit 53 MByte ausgerüstete Karte kommt mit 2 MByte EDO-RAM und kostet nur 279,- Mark.
- ♦ **3D für Profis:** Die neue Grafikkarte Crystal VRX von Miro verfügt mit dem Vérité von Rendition über den gleichen 3D-Prozessor, der schon beim 3D-Blaster PCI von Creative Labs für gute Ergebnisse sorgt. Die 400,- Mark teure Crystal VRX besitzt mit 4 MByte EDO-RAM ausreichend Speicher für anspruchsvolle 2D- und 3D-Spiele.
- ♦ **Rückschlag:** Von CH-Products kommt ein neuer Joystick, der dem Spieler ein aktives Feedback liefern soll. Bei Flugsimulationen beispielsweise kann je nach Geschwindigkeit und Flugmanöver ein unterschiedlich starker Widerstand des Joysticks programmiert werden. Der in den USA bereits verfügbare Force FX wird dort zu einem Preis von rund 250 US-Dollar angeboten.
- ♦ **Preiswerter PC:** Nur 1.700,- Mark verlangt Compaq für einen komplett ausgestatteten Multimedia-PC, dem lediglich noch ein Monitor fehlt. Möglich wurde dieser Kampfpriß durch die Verwendung des Cyrix MediaGX, eines 133 MHz schnellen Pentium-kompatiblen Prozessors mit integriertem Grafikkontroller. Zu den weiteren Ausstattungsmerkmalen zählen 16 MByte EDO-RAM, eine 2 GByte-Festplatte und ein 8x-CD-ROM-Laufwerk.

## PC-Infoland

### Soforthilfe für PC-User

In Düsseldorf hat sich mit PC-INFOLAND ein Unternehmen angesiedelt, das sich ausschließlich der telefonischen Betreuung von ratsuchenden PC-Anwendern widmet. Unter zehn verschiedenen 0190-Telefonnummern können Sie sich hier täglich (auch am Wochenende) von 8.00–22.00 Uhr mit all Ihren PC-Problemen an geschultes Fachpersonal wenden. Kann ein Problem nicht auf Anhieb im Rahmen eines Telefongesprächs gelöst werden, recherchiert PC-INFOLAND "offline" für Sie und ruft Sie innerhalb von 24 Stunden zurück. Die DM 3,60/Minute, die für diesen Service anfallen, werden über Ihre Telefonrechnung abgerechnet. ha

Info: Herr Scheinmann (0211) 553816, Herr Brockers (02161) 997123

## FOTO DES MONATS

Ende 1995. Die halbe Spielerwelt war von einem neuen Echtzeit-Strategiespiel der Westwood Studios völlig hingerissen. Doch schon kurz nach der Veröffentlichung von Command & Conquer:

Der Tiberium Konflikt mehrten sich kritische Stimmen, die die Intelligenz der Harvester, also der Tiberium-Sammler, ernsthaft in Frage stellten. Zielstrebig fuhren die wichtigen Einheiten in das feindliche Feuer oder blockierten sich gegenseitig in Engpässen oder auf Brücken. Die Westwood-Designer machten sich einen Spaß daraus und setzten eine fingierte Anzeige auf ihren Web-Server. Dort warb Big Willie für seine Harvester-Fahrschule, um dämlichen Piloten auf die Sprünge zu helfen.



Leider auch in der grafisch aufgepeppten Gold Edition von C&C wieder ein Thema. Die KI der Tiberium-Sammler läßt einen oft verzweifeln, und man wünscht sich wirklich, daß deren Fahrer in Big Willies Harvester-Fahrschule gegangen wären.

## WÖRTE DES MONATS

» Da Du eine Manaquelle nicht unterbrechen kannst, und ein Land für Mana zu tappen immer eine Manaquelle ist, kannst Du nicht warten, bis Dein Gegner einen Haufen Länder tappt, und dann den Manamangel sprechen, wenn sie gerade einen Spruch beginnen möchte. Falls Dein Gegner eine bleibende Karte spricht, kannst Du dies nicht mit irgendwelchen Soforteffekten unterbrechen, die auf eine bleibende Karte zielen, da die bleibende Karte erst ins Spiel kommt, wenn der Zauber erfolgreich verneht wurde.

Auszug aus dem ansonsten recht guten Handbuch zu MicroProse' Magic The Gathering.

## Goldstar Studioworks

### Bildschirme für Multimedia-Anwendungen

Zwei neue Monitore mit 15- und 17-Zoll-Bildröhre stellt Goldstar vor: Die Studioworks 4D und 7D verfügen über eingebaute Lautsprecher und ein Mikrofon. Dank zusätzlicher Buchsen lassen sich aber auch ein Kopfhörer oder ein externes Mikro anschließen. Beide Modelle arbeiten mit einer 0,28-mm-Lochmaske und mit einer maximalen Zeilenfrequenz von 65 kHz. Möglich ist damit eine Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten, die mit bis zu 75 Hz darstellbar ist. Der 15-Zoll-Monitor Studioworks 5D kostet 729,- Mark, während der 17-Zöller Studioworks 7D für 1.249,- Mark angeboten wird.



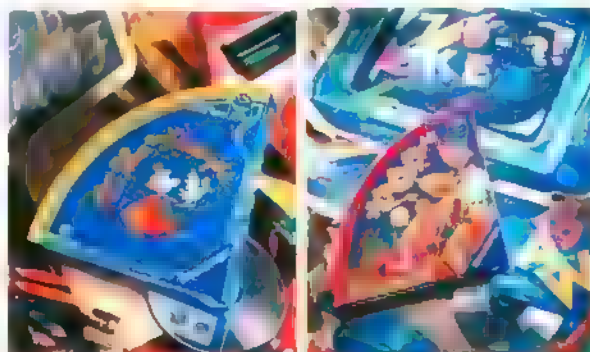
Die formschönen Monitore Studioworks 5D und 7D von Goldstar enthalten ein integriertes Mikrofon und zwei Lautsprecher mit maximal 5 Watt Musikleistung.

## Lesen und Schreiben

### Neue Lernsoftware von Ravensburger

Ravensburger Interactive Media haben schon mehrmals bewiesen, daß sie echte Experten in Sachen Edutainment sind. Mit "Wenn ein Prinz zur Schule geht..." kommt nun aus diesem Haus ein neuer Titel auf den Markt, der bei Kindern im Alter von 4–8 Jahren spielerisch die Lust aufs Lesen wecken will und für die Älteren auch noch eine englische und eine französische Version des Schulabenteuers bereithält. Das DM 49,- teure Programm wurde auf der letztjährigen Frankfurter Buchmesse mit dem Europäischen Multimedia Award (EMMA) in der Kategorie Education ausgezeichnet. "Das neue Rechtschreibspiel" wendet sich an die ganze Familie: Bis zu vier Spieler können sich hier mit den fünf

Rechtschreibratten den Hürden der neuen Orthographie stellen und dabei zusätzlich mit einem "Schwafel-Generator" und einem Dialekt-Atlas jede Menge Spaß haben. ha



Empfehlenswert: Aufgeschlossene Eltern sollten an der „Tortenverpackung“ nicht vorübergehen.





# MEDIUM

# BIG

# PACK

Your way to flavor.

**NEW**

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



## PC-Games

3D Pinball 2 Creep Night (dt.)	69 99
688 Hunter Killer (Win95 dt.)	79 99
9 - The Last Resort	79 99
Addams Family Pinball	79 99
Adidas Power Soccer	79 99
Age of Sail (dt.)	89 99
AH-64D Longbow Gold (dt.)	79 99
Airbus 2	79 99
Animal (dt.)	69 99
Armored Fist 2	79 99
Astern & Obelisk	59 99
A T F Gold (Win 95, dt.)	89 99
Baldies (dt.)	69 99
Baphomets Fluch (dt.)	79 99
Bazooka Sue (dt.)	79 99
Betrayal in Antara	79 99
Birthday	79 99
Bierhaus 2	59 99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79 99
Chessmaster 5000 (dt.)	79 99
Civilization 2 (dt.)	49 99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39 99
C&C 1 Tiberiumkonflikt (dt.)	89 99
C&C 1 Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.)	89 99
C&C 1 Mission Ausnahmezustand	29 99
C&C 2 Alarmstufe Rot (dt.)	89 99
C&C 2 Mission Gegenangriff (dt.)	25 99
Comanche 3 0	79 99
Conquest Deluxe (dt.)	49 99
Conquest Earth	89 99
Creatures (dt.)	69 99
Crow City of Angels	79 99
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.)	69 99
Darklight Conflict (dt.)	79 99
Deadlock	79 99
Death Rally	59 99
Demonworld (dt.)	69 99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29 99
Der Produzent (dt.)	79 99
Descent to Jendarmountain	79 99
Destiny (dt.)	79 99
Destruction Derby 2	79 99
Die Siedler 2 (dt.)	79 99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29 99
Die Stadt der verlorenen Kinder	79 99
Discworld 2 (dt.)	89 99
Down in the Valley	79 99
Dragon Lore 2 (dt.)	79 99
Dungeon Keeper (dt.)	79 99
Escalade 2 (dt.)	89 99
Ekhumed (dt.)	79 99
Extreme Assault (dt.)	69 99
F1 Manager Professional (dt.)	79 99
F1 Manager	79 99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79 99
FIFA Soccer Manager (dt.)	69 99
Flothenmanöver	79 99
Floyd (dt.)	79 99
Flying Corps (dt.)	79 99
Forman 1	69 99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89 99
Fun Compilation Rally Racing 97	79 99
PGA Golf Star Trek Final Unity	79 99
Funsoft Strategie Ascendancy	59 99
Grid Run (dt.)	69 99
Guts N' Garters (dt.)	89 99
Hanboy's Quest	49 99
Hatrick Wins! (dt. Win95)	69 99
Have a N C E Day (dt.)	69 99

## CD

Heart of Darkness	99 99
Heart of Darkness & Magic 2 (dt.)	79 99
Heikagon Kartell (dt.)	79 99
Holiday Islands (dt.)	89 99
Holiday Islands Scenery CD (dt.)	19 99
Holmes & Rosa Taton (dt.)	89 99
Hugo 4	79 99
Hunter Hunted (dt.)	79 99
IM1A2 Abrams (dt.)	99 99
Imperium Galactica	79 99
Independence Day (dt. Win95)	79 99
Interstate 76	69 99
Into the Void (dt.)	79 99
Isnogud (dt.)	49 99
Jagged All 2 Deadly Games (dt.)	79 99
Kick Off 97	79 99
KKND (dt.)	59 99
Lands of Lore 2 (dt.)	89 99
Last Rites (dt.)	49 99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79 99
Leisure Suit Larry 7	99 99
Links LS Kurs Collection 1 2 3	59 99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79 99
Mad TV 2 (dt.)	79 99
Magic Die Zusammenkunft (dt.)	89 99
Marathon 2 (Win95)	69 99
Master of Orion 2 (dt.)	89 99
M A X (dt.)	79 99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29 99
Maxi d	79 99
McLaren at LeMans (dt.)	89 99
MDK (normale Version, dt.)	69 99
Mega Pak Vol 5 Vol 6 (Koch)	89 99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89 99
Monster Trucks	79 99
Moto Racer (dt. Win95)	79 99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	59 99
MS Golf 3 0	59 99
Mutant Penguins (dt.)	49 99
Nascar Racing 2	79 99
NBA Full Court Press (dt.)	79 99
NBA Hangtime (Win95)	79 99
NBA Live 97 (dt.)	79 99
Need for Speed 2 (dt.)	79 99
Nemesis (Wizardry dt.)	79 99
Net Zone (dt.)	69 99
NHL Hockey '97 (dt.)	79 99
NHL Open Ice	79 99
Outcast (dt.)	79 99
Outlaws	79 99
Pandora Ake (dt.)	89 99
Perfect Assassin (dt.)	79 99
Perfect Grand Prix F1 GP2-Env	29 99
Phantasmagoria 2	79 99
Pinball 97	69 99
Pinball Time Bomb	69 99
Pink Panther (dt.)	69 99
pod - Planet of Death	79 99
Power Chess (dt.)	89 99
Privateer 2 - The Darkening (dt.)	79 99
Privateer	69 99
Queen The Eye (dt.)	79 99
Rame - Rendezvous im Weltraum	89 99
Realms of the Haunting	69 99
Return to Krondor	69 99
Ridge Racer	79 99
Risiko (Win 95)	79 99
Roberta Williams Collection (e)	69 99
Safecracker	79 99
Scarab (Win95)	69 99
Schatten über Riva, DSA 3 (dt.)	39 99
Schleichfahrt (dt.)	69 99
Sega Rally	79 99
Sensible World of Soccer 96/97	59 99
Sentient	79 99
Shannara (dt.)	89 99
Shattered Steel AKTIONSPREIS	49 99
Silent Hunter Patrol (dt.)	89 99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)	99 99
Sim Copter (Win 95)	79 99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)	99 99
Speedster	69 99
SPQR	79 99
SSN Tom Clancy (US report)	89 99
StarCraft (dt.)	89 99
Star Genera (dt. Win 95)	79 99
Stars (dt.)	69 99
Star Trek Borg	59 99
Star Trek Starfleet Academy	79 99
Star Trek Starfleet Academy	79 99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89 99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79 99

## CD

Heart of Darkness	99 99
Heart of Darkness & Magic 2 (dt.)	79 99
Heikagon Kartell (dt.)	79 99
Holiday Islands (dt.)	89 99
Holiday Islands Scenery CD (dt.)	19 99
Holmes & Rosa Taton (dt.)	89 99
Hugo 4	79 99
Hunter Hunted (dt.)	79 99
IM1A2 Abrams (dt.)	99 99
Imperium Galactica	79 99
Independence Day (dt. Win95)	79 99
Interstate 76	69 99
Into the Void (dt.)	79 99
Isnogud (dt.)	49 99
Jagged All 2 Deadly Games (dt.)	79 99
Kick Off 97	79 99
KKND (dt.)	59 99
Lands of Lore 2 (dt.)	89 99
Last Rites (dt.)	49 99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79 99
Leisure Suit Larry 7	99 99
Links LS Kurs Collection 1 2 3	59 99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79 99
Mad TV 2 (dt.)	79 99
Magic Die Zusammenkunft (dt.)	89 99
Marathon 2 (Win95)	69 99
Master of Orion 2 (dt.)	89 99
M A X (dt.)	79 99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29 99
Maxi d	79 99
McLaren at LeMans (dt.)	89 99
MDK (normale Version, dt.)	69 99
Mega Pak Vol 5 Vol 6 (Koch)	89 99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89 99
Monster Trucks	79 99
Moto Racer (dt. Win95)	79 99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	59 99
MS Golf 3 0	59 99
Mutant Penguins (dt.)	49 99
Nascar Racing 2	79 99
NBA Full Court Press (dt.)	79 99
NBA Hangtime (Win95)	79 99
NBA Live 97 (dt.)	79 99
Need for Speed 2 (dt.)	79 99
Nemesis (Wizardry dt.)	79 99
Net Zone (dt.)	69 99
NHL Hockey '97 (dt.)	79 99
NHL Open Ice	79 99
Outcast (dt.)	79 99
Outlaws	79 99
Pandora Ake (dt.)	89 99
Perfect Assassin (dt.)	79 99
Perfect Grand Prix F1 GP2-Env	29 99
Phantasmagoria 2	79 99
Pinball 97	69 99
Pinball Time Bomb	69 99
Pink Panther (dt.)	69 99
pod - Planet of Death	79 99
Power Chess (dt.)	89 99
Privateer 2 - The Darkening (dt.)	79 99
Privateer	69 99
Queen The Eye (dt.)	79 99
Rame - Rendezvous im Weltraum	89 99
Realms of the Haunting	69 99
Return to Krondor	69 99
Ridge Racer	79 99
Risiko (Win 95)	79 99
Roberta Williams Collection (e)	69 99
Safecracker	79 99
Scarab (Win95)	69 99
Schatten über Riva, DSA 3 (dt.)	39 99
Schleichfahrt (dt.)	69 99
Sega Rally	79 99
Sensible World of Soccer 96/97	59 99
Sentient	79 99
Shannara (dt.)	89 99
Shattered Steel AKTIONSPREIS	49 99
Silent Hunter Patrol (dt.)	89 99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)	99 99
Sim Copter (Win 95)	79 99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)	99 99
Speedster	69 99
SPQR	79 99
SSN Tom Clancy (US report)	89 99
StarCraft (dt.)	89 99
Star Genera (dt. Win 95)	79 99
Stars (dt.)	69 99
Star Trek Borg	59 99
Star Trek Starfleet Academy	79 99
Star Trek Starfleet Academy	79 99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89 99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79 99

## CD

Heart of Darkness	99 99
Heart of Darkness & Magic 2 (dt.)	79 99
Heikagon Kartell (dt.)	79 99
Holiday Islands (dt.)	89 99
Holiday Islands Scenery CD (dt.)	19 99
Holmes & Rosa Taton (dt.)	89 99
Hugo 4	79 99
Hunter Hunted (dt.)	79 99
IM1A2 Abrams (dt.)	99 99
Imperium Galactica	79 99
Independence Day (dt. Win95)	79 99
Interstate 76	69 99
Into the Void (dt.)	79 99
Isnogud (dt.)	49 99
Jagged All 2 Deadly Games (dt.)	79 99
Kick Off 97	79 99
KKND (dt.)	59 99
Lands of Lore 2 (dt.)	89 99
Last Rites (dt.)	49 99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79 99
Leisure Suit Larry 7	99 99
Links LS Kurs Collection 1 2 3	59 99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79 99
Mad TV 2 (dt.)	79 99
Magic Die Zusammenkunft (dt.)	89 99
Marathon 2 (Win95)	69 99
Master of Orion 2 (dt.)	89 99
M A X (dt.)	79 99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29 99
Maxi d	79 99
McLaren at LeMans (dt.)	89 99
MDK (normale Version, dt.)	69 99
Mega Pak Vol 5 Vol 6 (Koch)	89 99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89 99
Monster Trucks	79 99
Moto Racer (dt. Win95)	79 99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	59 99
MS Golf 3 0	59 99
Mutant Penguins (dt.)	49 99
Nascar Racing 2	79 99
NBA Full Court Press (dt.)	79 99
NBA Hangtime (Win95)	79 99
NBA Live 97 (dt.)	79 99
Need for Speed 2 (dt.)	79 99
Nemesis (Wizardry dt.)	79 99
Net Zone (dt.)	69 99
NHL Hockey '97 (dt.)	79 99
NHL Open Ice	79 99
Outcast (dt.)	79 99
Outlaws	79 99
Pandora Ake (dt.)	89 99
Perfect Assassin (dt.)	79 99
Perfect Grand Prix F1 GP2-Env	29 99
Phantasmagoria 2	79 99
Pinball 97	69 99
Pinball Time Bomb	69 99
Pink Panther (dt.)	69 99
pod - Planet of Death	79 99
Power Chess (dt.)	89 99
Privateer 2 - The Darkening (dt.)	79 99
Privateer	69 99
Queen The Eye (dt.)	79 99
Rame - Rendezvous im Weltraum	89 99
Realms of the Haunting	69 99
Return to Krondor	69 99
Ridge Racer	79 99
Risiko (Win 95)	79 99
Roberta Williams Collection (e)	69 99
Safecracker	79 99
Scarab (Win95)	69 99
Schatten über Riva, DSA 3 (dt.)	39 99
Schleichfahrt (dt.)	69 99
Sega Rally	79 99
Sensible World of Soccer 96/97	59 99
Sentient	79 99
Shannara (dt.)	89 99
Shattered Steel AKTIONSPREIS	49 99
Silent Hunter Patrol (dt.)	89 99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)	99 99
Sim Copter (Win 95)	79 99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)	99 99
Speedster	69 99
SPQR	79 99
SSN Tom Clancy (US report)	89 99
StarCraft (dt.)	89 99
Star Genera (dt. Win 95)	79 99
Stars (dt.)	69 99
Star Trek Borg	59 99
Star Trek Starfleet Academy	79 99
Star Trek Starfleet Academy	79 99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89 99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79 99

## CD

Heart of Darkness	99 99
Heart of Darkness & Magic 2 (dt.)	79 99
Heikagon Kartell (dt.)	79 99
Holiday Islands (dt.)	89 99
Holiday Islands Scenery CD (dt.)	19 99
Holmes & Rosa Taton (dt.)	89 99
Hugo 4	79 99
Hunter Hunted (dt.)	79 99
IM1A2 Abrams (dt.)	99 99
Imperium Galactica	79 99
Independence Day (dt. Win95)	79 99
Interstate 76	69 99
Into the Void (dt.)	79 99
Isnogud (dt.)	49 99
Jagged All 2 Deadly Games (dt.)	79 99
Kick Off 97	79 99
KKND (dt.)	59 99
Lands of Lore 2 (dt.)	89 99
Last Rites (dt.)	49 99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79 99
Leisure Suit Larry 7	99 99
Links LS Kurs Collection 1 2 3	59 99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79 99
Mad TV 2 (dt.)	79 99
Magic Die Zusammenkunft (dt.)	89 99
Marathon 2 (Win95)	69 99
Master of Orion 2 (dt.)	89 99
M A X (dt.)	79 99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29 99
Maxi d	79 99
McLaren at LeMans (dt.)	89 99
MDK (normale Version, dt.)	69 99
Mega Pak Vol 5 Vol 6 (Koch)	89 99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89 99
Monster Trucks	79 99
Moto Racer (dt. Win95)	79 99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	59 99
MS Golf 3 0	59 99
Mutant Penguins (dt.)	49 99
Nascar Racing 2	79 99
NBA Full Court Press (dt.)	79 99
NBA Hangtime (Win95)	79 99
NBA Live 97 (dt.)	79 99
Need for Speed 2 (dt.)	79 99
Nemesis (Wizardry dt.)	79 99
Net Zone (dt.)	69 99
NHL Hockey '97 (dt.)	79 99
NHL Open Ice	79 99
Outcast (dt.)	79 99
Outlaws	79 99
Pandora Ake (dt.)	89 99
Perfect Assassin (dt.)	79 99
Perfect Grand Prix F1 GP2-Env	29 99
Phantasmagoria 2	79 99
Pinball 97	69 99
Pinball Time Bomb	69 99
Pink Panther (dt.)	69 99
pod - Planet of Death	79 99
Power Chess (dt.)	89 99
Privateer 2 - The Darkening (dt.)	79 99
Privateer	69 99
Queen The Eye (dt.)	79 99
Rame - Rendezvous im Weltraum	89 99
Realms of the Haunting	69 99
Return to Krondor	69 99
Ridge Racer	79 99
Risiko (Win 95)	79 99
Roberta Williams Collection (e)	69 99
Safecracker	79 99
Scarab (Win95)	69 99
Schatten über Riva, DSA 3 (dt.)	39 99
Schleichfahrt (dt.)	69 99
Sega Rally	79 99
Sensible World of Soccer 96/97	59 99
Sentient	79 99
Shannara (dt.)	89 99
Shattered Steel AKTIONSPREIS	49 99
Silent Hunter Patrol (dt.)	89 99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)	99 99
Sim Copter (Win 95)	79 99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95)	99 99
Speedster	69 99
SPQR	79 99
SSN Tom Clancy (US report)	89 99
StarCraft (dt.)	89 99
Star Genera (dt. Win 95)	79 99
Stars (dt.)	69 99
Star Trek Borg	59 99
Star Trek Starfleet Academy	79 99
Star Trek Starfleet Academy	79 99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89 99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79 99

## Multimedia-Zubehör

Lautsprecher (2x80 Watt Netzteil)	99 99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129 99
Matrox Mystique 2MB Grafikkarte	249 99
Matrox Mystique 2MB Grafikkarte	399 99
5.1 Satelliten-Subwoofer System	29 99
Soundblaster 16 Value IDE	129 99
Soundblaster 32 PNP	269 99
Yamaha DB 50 XG WaveTable	219 99</



# FRÜHLINGSERWACHEN!

## Fast geschenkt!

### MegaSixPack:

Terra Nova  
Fantasy General  
Actua Soccer  
Comanche  
Chaos Overlords  
Magic Carpet

sechs Vollversionen auf  
CD-ROM als Komplettpaket!

komplett **59,99**

## Aufgepaßt und zugefaßt!

### Bad Mojo

dt. CD-ROM

**29,99**

### "D"

dt. CD-ROM

**29,99**

Angebot solange der Vorrat reicht!

## Unser Tip des Monats:

### M.D.K.

- Special Edition -

Wir präsentieren Interplay's neues 3D-Action-Spiel  
in einer Special Edition: Hochglanzverpackung mit  
Prägedruck und Taschenbuch "The Making of M.D.K."

komplett in deutsch, CD-ROM \*

**75,99**

Angebot nur solange der Vorrat reicht - \*Normale Version 69,99

## Tomb Raider Total!

### Lösungsbuch

Das offizielle 4 farbige  
Lösungsbuch zu Tomb Raider

**29,99**

### Tomb Raider komplett

Tomb Raider PC CD-ROM  
incl. dem offiziellen Lösungsbuch

**79,99**

## Anton der Preissteufel empfiehlt:

### Wing Com.

Armada

CD-ROM

**15,99**

### NHL

Hockey '95

CD-ROM

**15,99**

### Privateer

CD-ROM

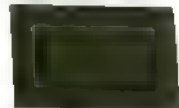
**15,99**

### Fifa '95

CD-ROM

**15,99**

## Preisknüller von EA:



Gene Wars

dt. CD-ROM

Syndicate Wars

dt., CD-ROM

Time Commando

dt., CD-ROM

je **39,99**

## K.K.N.D.

- Krush, Kill 'n' Destroy -

Es darf wieder 'rumkommandiert werden!  
Electronic Arts präsentiert das neueste  
multiplayerfähige Strategie-Highlight

dt., CD-ROM **59,99**

Need for  
Speed 2

dt., CD-ROM

**79,99**

# Media Point

## Media Point

### Bremen

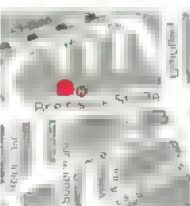
Hanseatenhof 9 / Lloydhof  
Tel. (0421) 16 80 80  
Straßenbahn 2,3 Am Brill  
am Parkhaus Am Brill



## Media Point

### Dortmund

Rheinische Straße 85  
Tel. (0231) 914 25 24  
Straßenbahn 404  
Heinrichstraße



## Media Point

### Koblenz

Rizzastraße 44  
Tel. (0261) 914 10 85  
alle Bahnbusse  
KEVAG-Bus 9, 10



## Media Point

... to be continued.  
Demnächst auch  
in Ihrer Nähe!



## Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH

Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.  
Versandkosten: Nachnahme 9,99 DM + 3,-, Post-N.N. Gebühr - Kreditkarte 9,99 DM  
Vorkasse: 8,99 DM - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!  
Express-Versand und UPS auf Anfrage! Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM



THEMA DES MONATS STAR TREK GENERATIONS

Star Trek Generations • Action-Adventure

# ZEITENWENDE

1996 war ein Feiertag für alle Star Trek-Fans: Die Premiere der neben Star Wars erfolgreichsten Science Fiction-Geschichte feierte ihr 30-jähriges Jubiläum, und zu diesem Anlaß brachte Paramount Pictures endlich den siebten Star Trek-Film in die Kinos. Star Trek Generations war dann auch ein besonderer Film, denn er schloß die lange Ära des James Tiberius Kirk ab und schuf so Platz für eine weitere Generation, die in der Voyager-Besatzung seitdem ihren Dienst tut.





Für die 15 Missionen ist jeweils ein Crew-Mitglied besonders geeignet. An Bord dieser Raumstation bekommt es aber auch der sonst so besonnene Captain Picard mit reichlich unfreundlichen Wesen zu tun, so



daß ein Phaser im Anschlag nicht die schlechteste Vorsichtsmaßnahme ist. Während das 3D-Fenster nur die Hälfte des Bildes einnimmt, stehen links eine Karte und rechts das Inventar zur Verfügung.

Ganz so wie in diesem Jahr Lucas Arts die Euphorie um das 20-jährige Jubiläum der Star Wars-Trilogie dazu nutzt, gleich einen ganzen Satz neuer Star Wars-Spiele (X-Wing vs. Tie-Fighter, Jedi Knight und Rebellion) zu veröffentlichen, hätte es eigentlich auch nach dem Willen der zahlreichen Star Trek-Lizenznehmer gehen sollen (die cleveren Marketing-Strategen des Film-Moguls Paramount haben die Rechte an den unterschiedlichen Staffeln und Charakteren nämlich gleich an verschiedene Software-Publisher vergeben, was natürlich den Profit maximiert). Auf dem Höhepunkt der Begeisterungswelle hätten sich Star Trek-Spiele noch einmal so gut ver-

kauft. Termingerecht geschafft haben es nur Viacom New Media, die mit Deep Space Nine Harbinger ein allerdings recht eintöniges Render-Adventure abgeliefert haben, und Simon & Schusters, deren Star Trek Borg getrost als Multimedia-Exempel abgehakt werden darf. Ohnehin mehr erwartet haben sich alle computer-spielenden Star Trek-Fans von den digitalen Interpretationen der beiden alten "Star Trek-Hasen" Spectrum Holobyte und Interplay (ehemals A Final Unity, 25th Anniversary, Judgement Rites). Doch wie so oft verschob sich ein angekündigter Veröffentlichungstermin nach dem anderen. Nachdem wir Ihnen in der Ausgabe 3/97 einen ersten Ein-

druck von Interplays Starfleet Academy vermitteln konnten, widmet sich dieser Artikel Spectrum Holobytes Bemühungen, an den Erfolg des STNG-Spiels A Final Unity anzuknüpfen. Beide Spiele sollen nach derzeitigem Planungsstand noch im Mai oder Juni fertiggestellt sein.

## Treffen der Generationen

Spectrum Holybyte nähert sich in Generations nur in Grundzügen der Story der Filmvorlage an: Bei der Jungfernfahrt der U.S.S. Enterprise NCC-1701-B muß die Crew einigen Transportschiffen, die durch mysteriöse Energietentakel gefährdet werden, zu Hilfe eilen. Die Tentakel gehören zu dem „Nexus“, einem Energienebel, in des-

sen Inneren Raum und Zeit bedeutungslos sind. Dort können Menschen leben, wo immer, wann immer und wie lange sie möchten. Bei der Rettungsaktion wird ein Teil der Enterprise, in dem sich auch der berühmte James T. Kirk befindet, vom „Nexus“ absorbiert. 78 Jahre später wird die Enterprise-D unter dem Kommando von Captain Picard von einer Wissenschaftsstation gerufen, die von Romulanern angegriffen wird. Dort befindet sich auch ein gewisser Dr. Soran, der vor 78 Jahren auf der Enterprise-B kurzzeitig Bekanntschaft mit dem „Nexus“ machte und nun alles daran setzt, dieses gefährliche Phänomen zu sich zu holen, um ewig leben zu können.

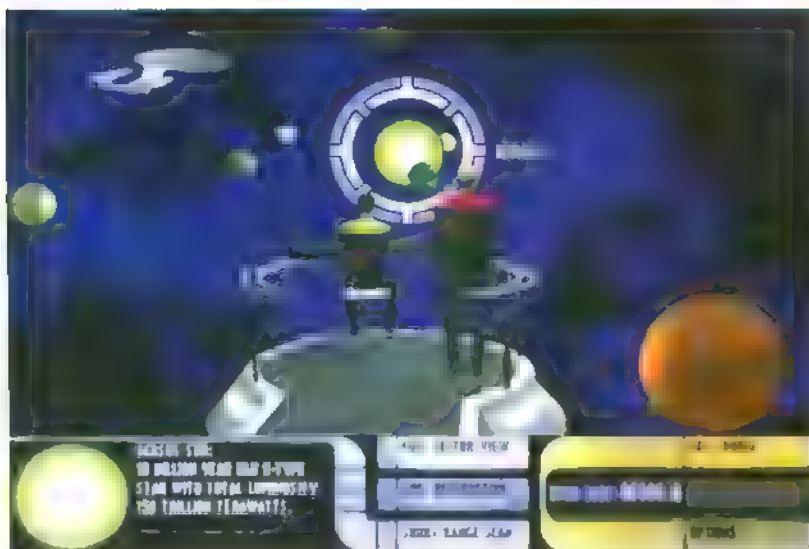


Beispiel-Mission: Counselor Troi muß eine romulanische Basis infiltrieren, dort in einige Raketensilos eindringen und die Startmechanismen der Flugkörper lahmlegen (Kenner wissen, daß Troi einmal in

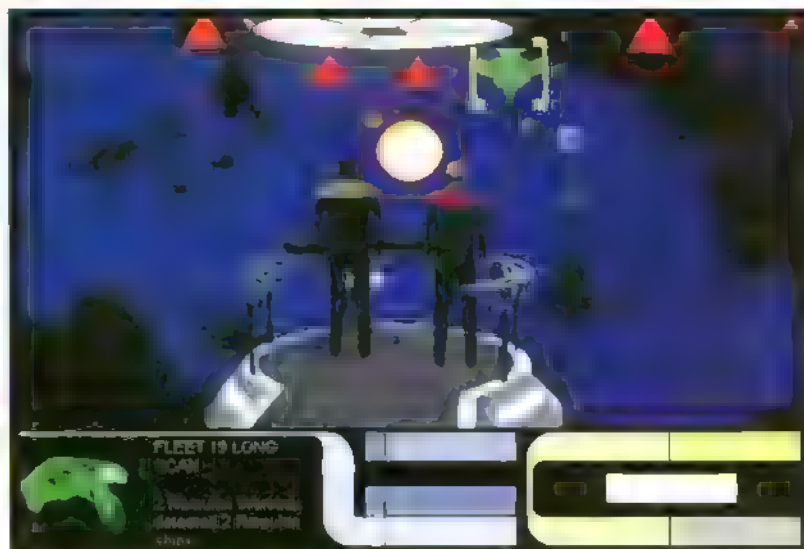


einer STNG-Episode als romulanische Geheimpolizistin tätig war). Hier erinnern nicht nur die Optik, sondern auch die Abstimmung von Puzzle- und Action-Elementen etwas an Origins System Shock.

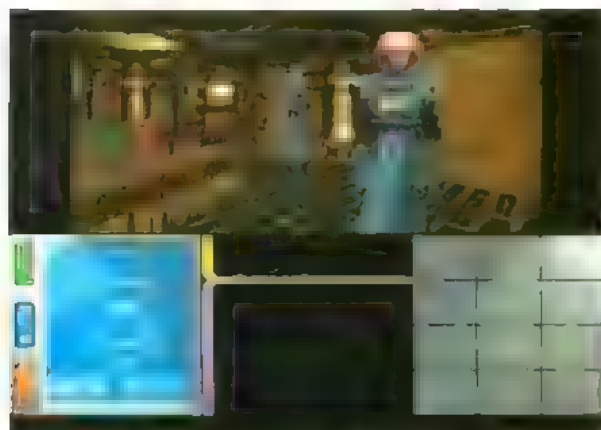




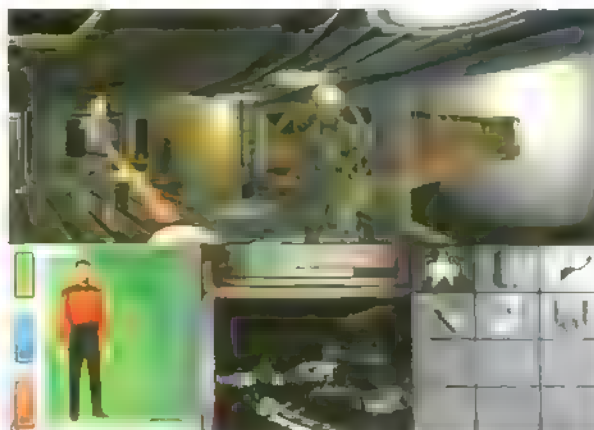
Data und Picard im Sternenkartografie-Raum der Enterprise-D, der mit Holodeck-Technologie arbeitet. Hier werden die Navigationspunkte durch eine der zehn Galaxien festgelegt oder Planeten und



Raumschiffe gescannt (links). Im rechten Bild nähern sich der Enterprise gerade zwei romulanische Warbirds, deren Position durch das grüne Romulaner-Zeichen dargestellt wird.



Obwohl ein Großteil von ST Generations mittels der 3D-Engine aus der Ich-Perspektive gespielt wird, liegt der Schwerpunkt dabei weniger auf wildem Herumballern als vielmehr auf ergebnis-



kundungstouren. Aber natürlich muß auch hin und wieder der Phaser glühen. Mit welcher Intensität man dann aber auf Klingonen feuert, bleibt wiederum dem Spieler überlassen.



Auch La Forge ist mit dabei und muß sich hier gerade seiner Haut erwehren. Danach wird der erledigte Klingone durchsucht und wichtige Gegenstände im Inventory rechts aufgenommen.

## Rollentausch

Star Trek Generations präsentiert sich spielerisch wie kein anderes Star Trek-Spiel vorher. Zwar werden die 15 Aufträge durch 3D-Action-Elemente dominiert, aber bieten ebenso Echtzeit-Raumkämpfe und Adventure-Puzzles und erfordern strategisches Feingefühl. Ziel des Spiels ist es, den verrückten Dr. Soran zu stoppen, der durch seine wahnwitzige Idee, sich mit dem Nexus zu vereinigen, das Leben unschuldiger Wesen aufs Spiel setzt. Nur durch die Zusammenarbeit des schlitzohrigen Admiral Kirk mit dem besonnenen Captain Picard kann er gestoppt werden. Auf dem Weg dorthin übernimmt man die Rollen der Crew-Mitglieder. Cpt. Picard, Commander Riker, Counselor Troi, La Forge, Worf, Data oder Kirk eignen sich gemäß ihren Kenntnissen und Fähigkeiten mehr oder weniger gut für die Einzelaufträge, die meist durch ein Außenteam auf fremden Planeten, Raumschiffen oder -basen angegangen werden. So lauten die "Mission Objectives" beispielsweise:

- Lokalisieren und retten Sie alle verletzten Mitglieder der Raumstation Amargosa.
- Stellen Sie die Identität der Angreifer fest.
- Sammeln Sie alle verwertbaren Informationen.

Wer also nur mit einem tödlichen Phaserstrahl hantiert, dürfte alsbald mit der hohen Ethik der Föderation in Konflikt kommen und Dr. Soran in den Nexus treiben.





Wie Interplays Starfleet Academy bietet auch Spectrum Holobyte die Möglichkeit, die Enterprise im Echtzeit-Raumkampf à la Wing Commander zu fliegen. Und auch hier liegt es in der Schiffsgröße begründet, daß taktisches Vorgehen mehr wiegt als ein schneller Feuerknopf. Ganz im Original-Stil zeigen sich in diesem Modus die Cockpitanzeigen. Links ist der Zustand des gescannten Warbirds zu sehen, rechts erhält man Auskunft über die Systeme der Enterprise, während in der Mitte der Radar-Radius thront.

#### Star Trek-Atmosphäre

Alle Bestandteile präsentieren sich natürlich in SVGA-Grafik. Menüs und die Inventar-Gegenstände wurden fein säuberlich im Original-Outfit des Kinofilms gerendert. Die 3D-Engine aus der Ich-Perspektive nimmt dagegen nur die Hälfte des Bildschirms ein, was wohl Geschwindigkeitsvorteile bringen soll. Die Phaser-Pistole oder andere benutzte Gegenstände erscheinen dabei aber nur als starres Bitmap in der Bildmitte. Garniert wird das Abenteuer mit zahlreichen Videosequenzen aus dem Kinostreifen sowie komplett neu gerenderten Szenen. Für die

englische Version scheute Spectrum Holobyte keine Kosten und Mühen und verpflichtete zur Vertonung die Schauspieler Patrick Stewart (Picard), William Shatner (Kirk) und Malcolm McDowell (Dr. Soran), was natürlich eine hohe authentische Atmosphäre garantiert. Bleibt zu hoffen, daß auch für die deutsche Fassung die hiesigen Synchronsprecher engagiert werden können - eine Entscheidung darüber ist aber derzeit noch nicht gefallen. Aber schon die Original-Musik und die Sound-Effekte dürften das richtige Star Trek-Feeling aufkommen lassen.

Christian Müller

Voraussichtlich: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95

Technik: SVGA/SB

Multiplayer: keine Multiplayeroption Sprache: englisch

Hersteller: Spectrum Holobyte Erscheint: Mai 1997

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

## KOMPLETTLÖSUNGEN

9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. 300 verschiedene Artikel):

Ace Ventura & I have no mouth	Goblins 1, 2 & 3	Sam und Max & Vollgas
Affäre Morlov & Synnergist	Golden Gate Killer & Elk Moon	Schleichfahrt
Albion	Harvester	Schwarzes Auge 3 - 24, 80 DM
Alien Incident & Mutation of JB	Hell & Bureau 13	Shivers
Allen Trilogy	Die Höhlenwelt-Saga	Simon the Sorcerer 1 & 2
Allen Virus & Barn Cycle	I have no mouth & Ace Ventura	3 Skulls of the Toltecs
Alone in the Dark 1, 2 & 3	Indiana Jones 3 & 4	Sherlock Holmes 2
Amber & Neverhood	Jagged Alliance 1 & 2	Secrets of the Luxor
Azrael's Tear	Jewels of the Oracle	7th Guest & 11th Hour
Baphomet's Fluch	Kam	Shimmer
Bazooka Sue	Kings Field (Sony)	Shine
Bloforce & Last Dynasty	King's Quest 5 & 6	Shining Wisdom (Saturn)
Blazing Dragons (Sony)	King's Quest 7	Siedler 2
Bad Tucker & Orion Burger	KKND	Simon the Sorcerer 1 & 2
Burn Cycle & Alien Virus	Lands of Lore 1	Spud!
Casper (Sony)	Legacy of Kain (Sony)	S.P.Q.R.
Chronicles of the Sword	Legend of Kyrandia 1, 2 & 3	Stadt der verl. Kinder & '9
Clandestine	Leisure Suit Larry 1, 5 & 6	Star Trek 1 & 2
Command & Conquer 1	Leisure Suit Larry 7	Star Trek: Next Generation
Command & Conquer 2	Lighthouse	Star Trek: Borg & Klingons
Crusader: No Regret	Maniac Mansion 1 & 2	Stonekeep
'D & Evocation	M.A.X.	Story of Thor 2 (Saturn)
Daggerfall	Monkey Island 1 & 2	Syndicate Wars
Death Gate	Mummy	Synnergist & Affäre Morlov
Diablo	Mutation of JB & Alien Incident	Time Commando
Die 5. Dimension & T. Paradox	Myt	Time Lapse
The Dig	NET: Zone	Time Paradox & Die 5. Dimens.
Discworld 1 & 2	Neverhood & Amber	Titanic
Down in the Dumps	'9' & Stadt der verl. Klader	Tomb Raider
Dragon Lore 2	Orion Burger & Bad Tucker	Toonstruck
Drowned God	Pandora Akte	Ultima (7, 8, oder Underworld)
11th Hour & 7th Guest	Phantasmagoria 1 & 2	Ultimate Mix
Ecstasy 2	Police Quest: SWAT	Urban Runner
Elk Moon Murder & GG Killer	Puppen, Perlen und Pistolen	Vollgas & Sam und Max
Evocation & 'D'	Realms of the Haunting	Wizardry 6 oder 7
Fable	Rendezvous im Weltraum	Wizardry Adventure: Nemesis
Frankenstein	Resident Evil (Sony)	Woodruff
Gabriel Knight 1 oder 2	Rätsel des Master La	Z
Gene Machine	Ripper	Zork Nemesis

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtheit zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung nur 9,95 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 10 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

**!! Ständig Neuheiten !! Händleranfragen erwünscht !!**

**MAGIC LINE** Ladenverkauf Tel.: 030/49 99 86 06 - 07

Inhaber: Markus Müller Provinzstr. 60 Fax.: 030/491 17 85

Öffnungszeiten 10-18 Uhr

13409 Berlin

Distributor für Österreich: KEC Austria - Herbolting 22/4 - 1110 Wien - Tel+Fax: 7495664

Distributor für die Schweiz: AHA CD-ROM - Postfach - 3662 Seftigen - Tel+Fax: 03345700

Jetzt auch im Internet: <http://www.magic-line.de>

## GRUSELIG GÜNSTIG!

### SOUNDKARTEN GRAFIKKARTEN

Soundblaster 32, PnP	165,-	Matrox Mystique 2MB SGRAM	249,-
Soundblaster AWE 64, PnP	299,-	Matrox Mystique 4MB SGRAM	379,-
Terratec Soundsystem Gold 16, PnP	99,-	ATI 3D Pro Turbo 4MB SGRAM	279,-
Terratec Maestro 16/96 SB, PnP	219,-	Diamond Monster 4MB	379,-
		Diamond Stealth 3D 2MB	189,-

### FESTPLATTEN CD-ROMS

Fujitsu Picobird 1.2GB 10ms	389,-	Panasonic CR543 8fach	179,-
Samsung 1.6GB 11ms	379,-	Panasonic CR544 12fach	219,-
IBM DAQA 2.1GB, 9ms	449,-	Toshiba XM5702B 12fach	229,-
Seagate Modelist 2.5GB 10,5ms	479,-	Goldstar CR016 16fach	289,-
IBM DAQA 2.1GB 9ms	519,-		

### CPU RAM

Intel Pentium 120MHz	319,-	8MB PS/2 60ns	79,-
Intel Pentium 133MHz	279,-	16MB PS/2 60ns	109,-
Intel Pentium 166MHz	359,-	6MB PS/2 60ns EDO	79,-
Intel Pentium 166MHz MMX	769,-	16MB PS/2 60ns EDO	169,-
AMD 5K86 P-133	179,-		

### MAINBOARDS MONITORE

Asus P55T2P4 Intel 430HX 512KB	289,-	Sony, Samsung, Eizo, Uiyama, Daewoo, Smile, ISI	
Gigabyte 586VX Intel 430VX	239,-	14" Monitore ab	359,-
Gigabyte 586HX Intel 430HX 512KB	269,-	15" Monitore ab	469,-
Chaintec 586VGM Intel 430VX	219,-	14" Monitore ab	799,-

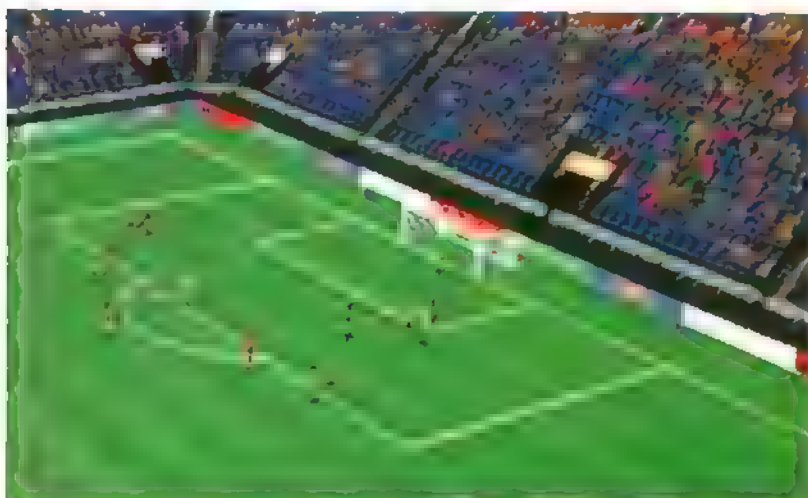
Zahlung per Vorkasse, Nachnahme oder Kreditkarte.  
Preise freibleibend inkl. MwSt. zzgl. Versand.  
Bestellannahme: Mo-Fr 10-12 Uhr u. 14-18 30 Uhr  
Sa 10-13 Uhr

AKTUELLE TAGESPREISE AM TELEFON  
KOSTENLOS GESAMTPREISLISTE  
**ARIZONA**  
HARDWARE COMPONENTS MARK WEBER  
Königsplatz 80 - 13366 Berlin - Fon 0 70 23-90 88 12 - Fax 0 70 23-90 88 13



## Anstoß 2 • WiSim

# AUFFPOLIERT



Nein, nicht FIFA 97, sondern eine Spielszene aus Anstoß 2 mit einem nur zur Hälfte gefüllten Stadion.

Voraussichtlich: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95

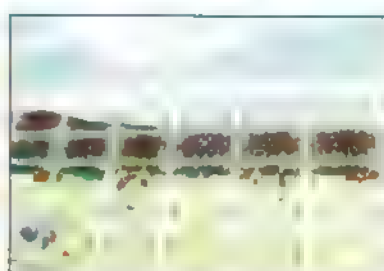
Technik: VGA, SB

Multiplayer: 4 Sp./PC, evtl. Netzw.

Hersteller: Ascaron

Erscheint: Spätsommer/Herbst '97

☐ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☒ Wirtschaft



Dieselbe Szene im Winter bei Schnee aus Sicht der Hintertorkamera. Das Stadion ist kleiner, dafür aber prall gefüllt.

Bei Ascaron gewährte man uns erste Einblicke in Anstoß 2, dem Nachfolger des erfolgreichen Fußballmanagers. Gleich 17 randvolle Kundenordner wurden gewälzt, um Verbesserungsvorschläge einzusammeln und die wichtigsten Spielerwünsche umzusetzen. Danach stand fest: Anstoß 2 setzt auf schnelle Spielbarkeit, eine Saison

soll an einem langen Abend durchgespielt werden können. Außerdem wird die Darstellung der Torszenen deutlich aufgewertet, wobei die Spielzeit individuell wählbar bleibt. Ascaron fackelte nicht lange und entwickelte eine komplett neue 3D-Engine, die mehrere Kameras, Jubelanimationen in zahlreichen Stufen und Wettereinflüsse berücksichtigt. Gegenüber dem alten Anstoß fanden zudem neue Features den Weg ins Programm: Auf- und Abstieg bis zur Regionalliga, ausländische Ligen, unendliche Spielzeit, alle neuen Regeln mitsamt geändertem Transfersystem und erweiterte Trainings- und Taktikoptionen. Fans finden in Kürze wöchentlich upgedatete Infos auf der Web-Site [www.ascaron.com](http://www.ascaron.com).

Christian Bigge

## Sean Dundee World Club Football • Sportspiel

# TORJÄGER

Mit Sean Dundee World Club Football präsentiert Ubi Soft in Kürze den inoffiziellen Nachfolger zu Action Soccer. Gleich 356 Vereins- und Nationalmannschaften aus fünf Kontinenten können Sie in mehreren Spielmodi und sogar in der Halle zu Sieg und Meisterschaft führen. In unserer Betaversion erfreuten sich sogar die deutschen Kicker an ihrer korrekten Namensgebung.

Die Darstellung der Fußballer erfolgt ganz zeitgemäß über Polygone, dank Motion Capturing mit realistischen Bewegungsabläufen versehen. Ubi Soft unterstützt bei der Steuerung auch 4-Button-Gamapads, mit deren Hilfe sich ein flüssiger Spielablauf realisieren läßt. In der im Mai erscheinenden Verkaufsversion sollen außerdem mehrere Multiplayer-Optionen enthalten sein.

Christian Bigge



Plug and Play-Steuerung, moderne Grafik und deutsche Sprachausgabe. Ein ernstzunehmender Kontrahent für FIFA Soccer 97?

Voraussichtlich: Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Technik: VGA, SB

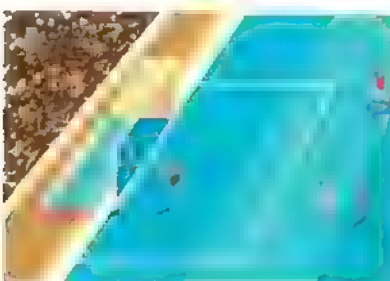
Multiplayer: 4 Spieler/PC, Netzw.

Sprache: deutsch

Hersteller: Ubi Soft

Erscheint: Mai 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



In der Halle wechselt sogar, je nach Austragungsort, die Farbe des Bodenbelags.



Mit Hilfe der Übersichtskarte können Sie problemlos Ihren Lieblingsverein lokalisieren.



## UEFA Champions League 1996/97 • Sportspiel

## SIEGERTYPEN

Für Bundesliga-Kicker blieb es bisher ein Traum: Das Finale der UEFA Champions League, Nachfolger des legendären Europapokals der Landesmeister, hat noch kein deutscher Verein erreicht. Diese Scharte können Sie dank der Fußballaction-Neuaufgabe von Krisalis jetzt zumindest am PC auswetzen.

Die 1996/97er Edition hat mit dem kaum erwähnenswerten Vorgänger nur noch wenig gemein. Alle 16 Champions League-Vereine wurden mit Original-Spielernamen, Kicker-Portraits und Logos in das Programm eingebunden, außerdem stehen zahlreiche Nationalteams und ein Vereinseditor zur Verfügung. Krisalis legte besonderen Wert auf realistische Kräfteverhältnisse, so daß ein Patrick Kluivert tatsächlich treffsicherer ist als etwa ein Abwehrbolzer des IFK Göteborg. Insgesamt integrierten die Engländer sechs naturgetreue Fußballtempel in ihre Simulation, darunter Arenen wie Mailand oder Manchester, die das Herz eines jeden Fans höher schlagen lassen. Mit Hilfe der F-Tasten können Kameraposition und -winkel zur Betrachtung des Geschehens beinahe völlig frei gewählt werden, was

letztlich perfekte Übersicht garantiert. Für die Spieleranimationen nutzte Krisalis erstmals ein verfeinertes Motion Capturing-Verfahren. Mit Hilfe von über 40 Bewegungssensoren am Körper von Spielern des Proficlubs Sheffield Wednesday erstellten die Engländer sehenswert realistische Bewegungsabläufe. Weggeschlagene Bälle werden beim Freistoß kunstvoll zum Schützen zurückgeschlenzt, verletzte Spieler wälzen sich mit schmerzverzerrtem Gesicht am Boden, und vor dem Anstoß werden zunächst die Schuhe geschnürt.

## Wie bei RTL

Durch das „lebensechte“ Verhalten der Polygonspieler gestaltet sich der Spielablauf entsprechend realitätsnah. Direktabnahmen spektakulärer Art gelingen durch die kinderleichte Steuerung fast



Bei UEFA Champions League stehen auch zahlreiche Nationalmannschaften zur Verfügung. Hier treibt Italiens Di Matteo den Ball voran.

auf Anhieb, jedem Torschuß kann ein Effet mitgegeben werden, und sogar genau getimte Flanken aus vollem Lauf sind durch eine gelungene Doppelbelegung eines Joystickbuttons möglich. Vor Spielbeginn können Sie über das Taktikmenü nicht nur Ihre Standardformation wählen, sondern auch allen elf Akteuren pixelge-

nau ihre Stammposition zuweisen und somit das Zusammenspiel des Teams aufeinander abstimmen. Bereits im Mai sollen bis zu vier Spieler gleichzeitig an einem PC Gelegenheit haben, den FIFA-Konkurrenten auf Herz und Nieren zu testen. Wir werden das für Sie natürlich ebenfalls tun.

Christian Bigge

Voraussichtlich: Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Technik: SVGA, SB, 3DFX-Unterstützung

Multiplayer: 4 Spieler an einem PC Sprache: deutsch

Hersteller: Krisalis/Philips Media Erscheint: Mai 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

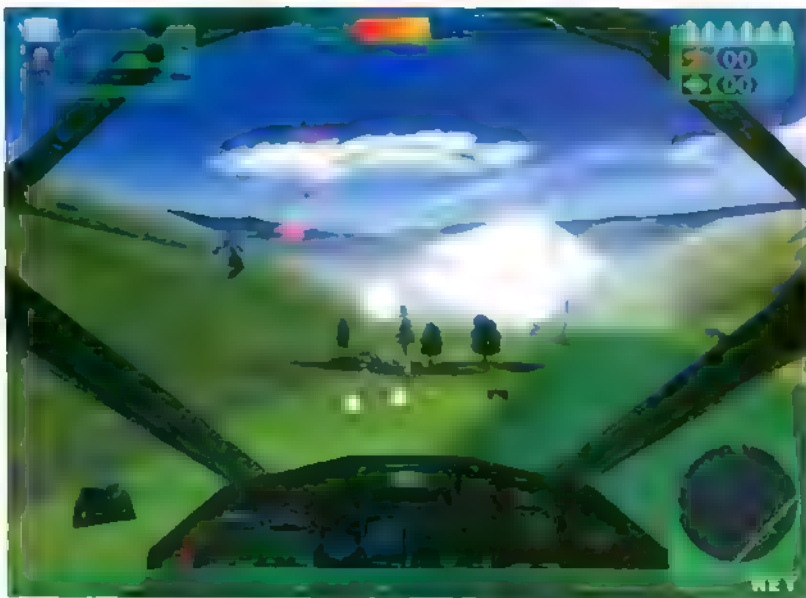


Mit Hilfe des neuen Tacti Grid 3 sind auch komplexere Einstellungen möglich, da das Spielfeld in viele kleine Zonen unterteilt wird.



Zur Darstellung des Spielgeschehens können Sie Kamerawinkel und -position relativ frei bestimmen. Das garantiert Übersicht.





Selbst die rasanten Geschosse von Hubschraubern und Panzern wurden mit spektakulären Transparenzeffekten verfeinert, ohne daß dies eine negative Auswirkung auf die Spielgeschwindigkeit hätte.



Ein feindlicher Hubschrauber im Visier. Im Hintergrund erkennen Sie sehr gut die Feuerwehrration Ihrer Basis samt Löschfahrzeug - das ist symptomatisch für den hohen Detailgrad der Level-Terrains.

Extreme Assault • Action

# HÖHENFLUG

Bereits mit dem Unterwasser-Spektakel Schleichfahrt hat die deutsche Firma Blue Byte bewiesen, daß sie sich in Sachen 3D-Action nicht vor der internationalen Konkurrenz zu verstecken braucht. Nun schickt sie sich an, nach den Tiefen des Ozeans auch noch Land und Lüfte zu erobern.

Den Spieler Action erleben und Spaß haben lassen, das sind die erklärten Ziele von Blue Byte bei der Entwicklung von Extreme Assault. Dennoch würde man diesem Projekt, das gerade unter der Leitung von Thomas Friedmann realisiert wird, Unrecht tun, wenn man es als simples Ballerspiel abtäte. Bereits die uns vorliegende Preview-Version 0.6.7, in der gerade die ersten zwei von insgesamt sechs Operationsgebieten spielbar sind, zeigt schon eindrucksvoll, daß in Extreme Assault viel mehr steckt. Zwar fehlen auch in diesen Abschnitten noch Soundeffekte sowie Teile der Sprachausgabe, und das Entwicklerteam werkelt noch am Feintu-

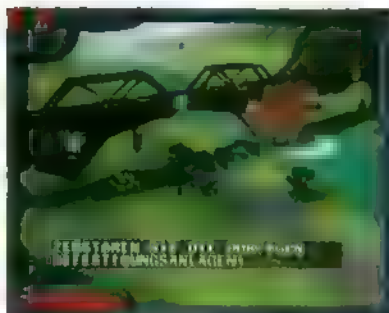
ning von Steuerung, Gegnerverhalten und Waffensystemen, aber das bereits vorhandene "Stückwerk" läßt schon darauf schließen, daß in den Mülheimer Entwicklungsstudios zur Zeit "Großes" entsteht.

## Alien War

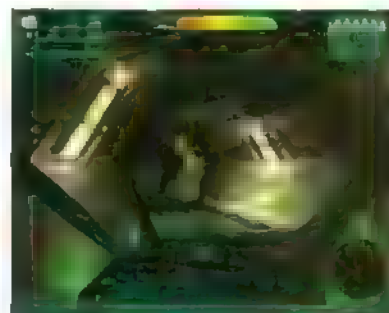
In erster Linie handelt es sich bei Extreme Assault um ein Hubschrauber-Kampfspiel, in dem Sie im Cockpit Ihres Sioux F-23 um die 50 Missionen in den unterschiedlichsten Einsatzgebieten zu absolvieren haben. Ihr Ziel besteht dabei darin, unseren Planeten gegen die Invasion einer außerirdischen Macht zu verteidigen. Manchmal erfordert Ihre Mission auch den ei-

nen oder anderen Bodeneinsatz, für den Ihnen der Panzer F1 zur Verfügung steht. Extreme Assault will jedoch weder eine akkurate Helikopter- noch eine Tank-Simulation sein - die Blue Byte-Entwickler haben die Steuerung der beiden Vehikel auf die notwendigsten Elemente beschränkt und so dafür gesorgt, daß man sich als Spieler ganz auf das hektische Kampfgeschehen am Bildschirm konzentrieren kann, ohne sich ständig von aberwitzigen Tastaturkommandos aus dem Konzept bringen zu lassen.

Nach einem kurzen Briefing treten Sie Ihren ersten Heli-Einsatz mit einer Razor Gun, einer Laserkanone und sechs zielsuchenden Raketen an. Wenn Sie es geschickt anstellen, können Sie Ihre Ausstattung im Lauf des Spiels um nette Extras wie Schildenergie, Munition, Raketen oder Waffen-Upgrades erweitern. Sowohl Ihre Aufgabe als auch das Gebiet, in dem Sie operieren, sind im allgemeinen gut überschaubar, und über den Radar in Ihrem Cockpit orten Sie feindliche Fahrzeuge in der weiteren Umgebung. Sie steuern Ihren Hubschrauber entweder per Tasta-



In einer der frühen Missionen gilt es, strategisch raffiniert positionierte feindliche Stellungen an einer Brücke auszuschalten.



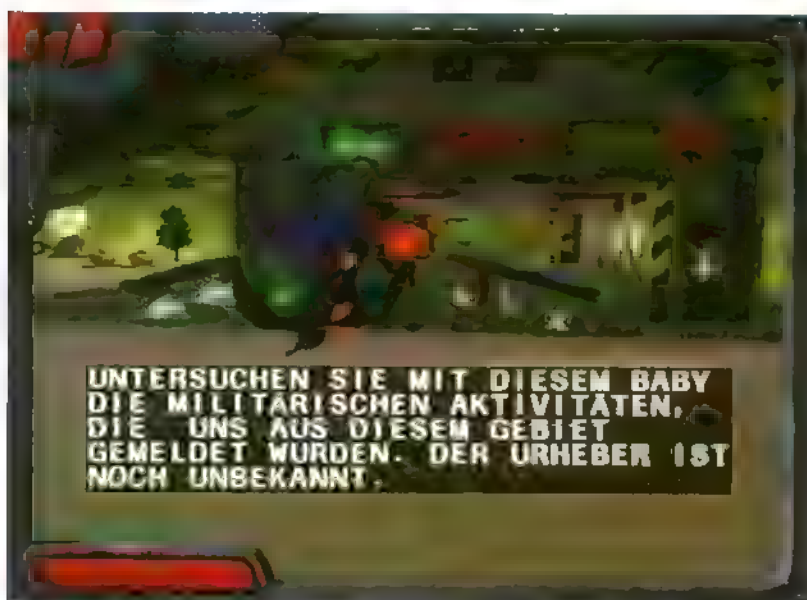
Im zweiten Operationsgebiet dürfen Sie sich mit Ihrem Helikopter fast schon descent-like durch enge Röhrensysteme tasten.



Unglaublich detailreich präsentiert sich das Terrain von Extreme Assault: Sämtliche Gebäude sind mit feinen Texturen überzogen.



## EXTREME ASSAULT VORSCHAU



Vor jeder Mission erhalten Sie auf dem Bordmonitor detaillierte Instruktionen. Im fertigen Spiel sollen die Briefings durchgehend mit Sprachausgabe versehen sein.

tur oder per Joystick, wobei Sie die Tastenbelegung in beiden Fällen problemlos nach Ihren persönlichen Wünschen konfigurieren können. Schon jetzt lassen sich insbesondere mit dem Keyboard präzise Manöver durchführen, bei denen auch das Fluggefühl sehr glaubhaft vermittelt wird.

### Optischer Leckerbissen

Augenscheinlichstes Highlight von Extreme Assault ist bereits in der Vorabversion die Grafik, die nicht nur das Terrain, sondern auch bewegliche Objekte wie Flugzeuge, Panzer oder Lastwagen mit einer schier unfassbaren Liebe zum Detail darstellt. Alle Elemente sind feinsauberlich texturiert und wirken beinahe photorealistisch - Häuser sehen aus wie Häuser und stehen nicht vereinzelt in der Landschaft, sondern bilden zusammen richtige Dörfer mit Kirche, Marktplatz, Dorfbrunnen und allem Drum und Dran! Streift man mit seiner Maschine einen Baum, bleibt man nicht etwa an dessen Pixelästen hängen oder bewegt sich einfach durch sie hindurch, nein, der Baum wird richtiggehend zur Seite gedrückt! Und was das Erstaunlichste ist: Selbst bei hoher Objektdichte und rechenintensiven Transparenzeffekten geht ein

Mittelklasse-Pentium nicht in die Knie und stellt das Geschehen außerordentlich flüssig dar. Hochachtung haben auch die Terrain-Designer verdient: Selten zuvor hat man in einem Spiel derart phantasievoll und abwechslungsreich gestaltete Landschaften gesehen!

### Things to come

Obwohl Extreme Assault dem Einzelspieler schon eine ganze Menge bietet, gibt sich Blue Byte damit noch nicht zufrieden. So soll bis zum Release des Programms im zweiten Quartal dieses Jahres u. a. noch ein Multiplayer-Modus mit speziellen Terrains implementiert werden, der hitzige Gefechte für bis zu vier Spieler in lokalen Netzwerken ermöglichen wird. Die Teilnehmer an derartigen Matches dürfen sich dabei auch zu Teams zusammenschließen und ihre eigenen Spielregeln aufstellen.

Damit Extreme Assault auch auf schwachbrüstigeren Rechnern noch annehmbar läuft, wird es in dem Programm zudem noch möglich sein, Grafikdetails ab- oder zuzuschalten und zwischen verschiedenen Bildschirmauflösungen zu wählen.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich: 486/DX4-100, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM

Technik: SVGA, SB, CD-Audio

Multiplayer: 4 Spieler im lok. Netz.

Sprache: deutsch

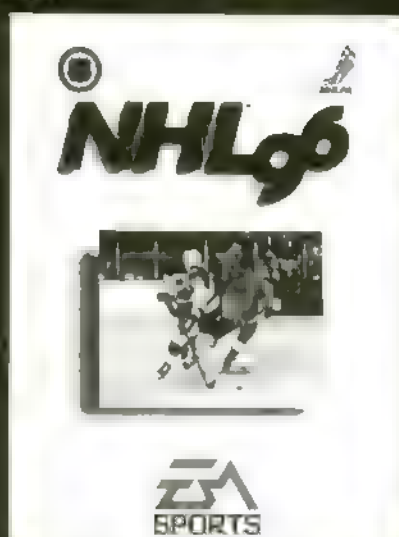
Hersteller: Blue Byte

Erscheint: 2. Quartal 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

## Mandala - 0531/22075-20 Neu: Prämien-Punkte sammeln bei Mandala !!

Sie erhalten bei jedem Kauf eines Spieles im Versand eine gewisse Anzahl Prämienpunkte auf Ihrem Mandala-Punktekonto gutgeschrieben. Sammeln Sie mit ! Wertvolle Prämien winken, z.B.: 10 Punkte - 10 DM Gutschrift, 20 Punkte - 25 DM Gutschrift ab 40 Punkte ein Spiel Ihrer Wahl aus unserem Gesamtangebot!!! Kostenfrei und unverbindlich. Sie gehen keinerlei Verpflichtung ein! Weitere Infos bei Ihrer Erstbestellung !



KKND - Deutsch 54,95 NHL96 - Deutsch 29,95

Bestellen Sie auch unsere Anzeige in der PC-Games-Preisliste gegen 3DM in Briefmarken!

Mandala GmbH Helmstedter Str. 6, 38102 Braunschweig  
Tel. 0531/22075-20, Fax: -46, HTTP://www.welfen-netz.com

## B+E Games

Rhonstraße 9, 97422 Schweinfurt  
T-Online: endres#  
E-Mail: BE Games@t-online.de

Bestellnummer: Mo-Sa 1200-2200 Uhr ALLE SPIELE DV ODER DA!!

09721/18 56 33 Telefax 09721/18 96 33

Ace Ventura	54,90	Lords o.t. Realm 2	74,90
Battle Cru. 3000	69,90	M.A.X.	69,90
Bazooka Sue LE	79,90	Master of Orion 2	79,90
Birchright	79,90	MDK	69,90
Bud Tucker in D.T.	34,90	Mechw.2-Merc.	79,90
Civilization2 Scen.	34,90	NBA Jam Extreme	69,90
Com.+Conq. 2	79,90	NBA Live '97	72,90
C+C 2: Gegenangr.	27,90	Need for Speed 2	79,90
Conquest Earth*	79,90	NHL Hockey '97	72,90
Daggerfall	69,90	Privateer 2	79,90
Diablo	74,90	Phantasmagoria 2	74,90
Down i.t. Dumps	69,90	Sega Rally	69,90
Dominion	69,90	Smaller 2 Mission	27,90
DSA 3 - Schalten...	29,90	Sim City 2000 Coll	89,90
Dungeon Keeper*	69,90	Sim City 2000 Netz.	89,90
F1 Grand Prix 2	79,90	Sim Copter	69,90
F1 GP-Fahrertraining	72,90	Sim Golf	69,90
FIFA Soccer '97	72,90	Sim Park	59,90
Flying Corps	79,90	Terminator Skynet	39,90
Formel 1*	79,90	Theme Hospita	69,90
G-Nome/	64,90	Titanic*	69,90
Gold Games	29,90	Torpb Raider	64,90
GP Manager 2	79,90	Tunnel B1	79,90
Have a N.I.C.E. day	59,90	UEFA Champ.L. '97*	69,90
Isnogud	49,90	US Navy Fight. '97	79,90
Jagged Alliance 2	69,90	Warcraft 2-Exkl.Ed	74,90
KKND	59,90	Zork Nemesis	69,90

### ??APRILSCHERZ??

Alien Incident	19,90
Beavis+Butt-Head	24,90
Crusader-no regret	39,90
FIFA Soccer '96	29,90
Gene Wars	39,90
Head to Head	24,90
NHL Hockey '94	9,90
PGA Tour Golf	9,90
Space Hulk 2	39,90
Star Crusader	79,90
Syndicate Wars	39,90

Übrigens: Wir führen auch Software für Sony PSX, SEGA Saturn und M 64 z. H. NBA 97, FIFA 97 oder NHL 97 Sony PSX od. SEGA Saturn je DM 79,90  
**Alpha Twin nur DM 27,90**  
Joysticks und Gamepads ab DM 14,90  
Lösungshefte DM 12,90  
**!! Gesamtpreisliste kostenlos !!**

### MEGA-Bundle: Fun Compilation

Early PGA Tour Golf, Rally Racer 97, Star Trek VNG  
**zusammen nur 74,90**

**DIE APRILHITS: KKND + MDK zusammen nur 122,22**

Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NM. Vorkasse 6,90 DM  
NEU: Schon ab 180,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.  
Gesamtpreisliste kostenlos! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.  
**!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!**



Pandemonium • 3D-Jump & Run

# CLIFFHANGER

Wenn Sie irgendwo einmal einen Menschen mit einem PlayStation-Joypad sitzen sehen, der mit seinem Körper vor dem Monitor abenteuerliche Verrenkungen macht, als ob er zu einem gewaltigen Sprung ansetzen wollte, dann könnte es sich um einen Pandemonium-Spieler handeln...

Voraussichtlich ab Mai dieses Jahres werden Sie auch an PC-Tastaturen Leute treffen können, die ein ähnlich seltsames Verhalten an den Tag legen. Dann nämlich kommt die PC-Version von Crystal Dynamics' Pandemonium auf den Markt, ein Programm, bei dem man fast zwangsläufig mit Leib und Seele „mitgeht“.

Wer die Spielfiguren Nikki, ihres Zeichens Zauberlehrling, und den Hofnarren Fargus mit Sid, der sprechenden Handpuppe, kennenlernt, fiebert wohl oder übel mit diesen Helden mit, wenn es darum geht, den Ausgang eines Levels zu erreichen. Die außergewöhnlich intensive Anteilnahme, die man am Schicksal zweier Pixelcharaktere nimmt, hat mehrere Ursachen: Nicht, daß die Helden von Pandemonium lebensechter wirken würden als die anderer aktueller Top-Titel – zwar kommen ihre

Bewegungen bei den vielen halsbrecherischen Sprüngen ungeheuer „echt“ rüber, aber sie sind nicht sonderlich groß und auch nicht besonders detailliert dargestellt. Es ist vielmehr in erster Linie die 3D-Spielumgebung im Fantasy-Stil, die für den permanenten Nervenkitzel sorgt: Schwindelerregende Kameraperspektiven vermitteln einem auf Schritt und Tritt Furcht vor einem todlichen Absturz, und eine abwechslungsreiche Gegnerschar bedroht ständig den ohnehin knapp bemessenen Vorrat an Lebensenergie. Hinzu kommt, daß Sie mitten in einem Level keine Möglichkeit zum Speichern haben – erst nach der Bewältigung eines meist recht umfangreichen Abschnitts erhalten Sie ein Paßwort, mit dem Sie später wieder ins Spiel einsteigen können – und bei jedem Verlust eines Bildschirm-Lebens gilt es,



Häufig wirken die Spielfiguren in den ebenso monumentalen wie abwechslungsreichen Levelwelten wie kleine, verletzte Zwerge.



An allen Ecken und Enden der Levels finden sich Extras zum Aufstocken der Gesundheit.



Derart waghalsige Sprünge sind in Crystal Dynamics' Pandemonium an der Tagesordnung.

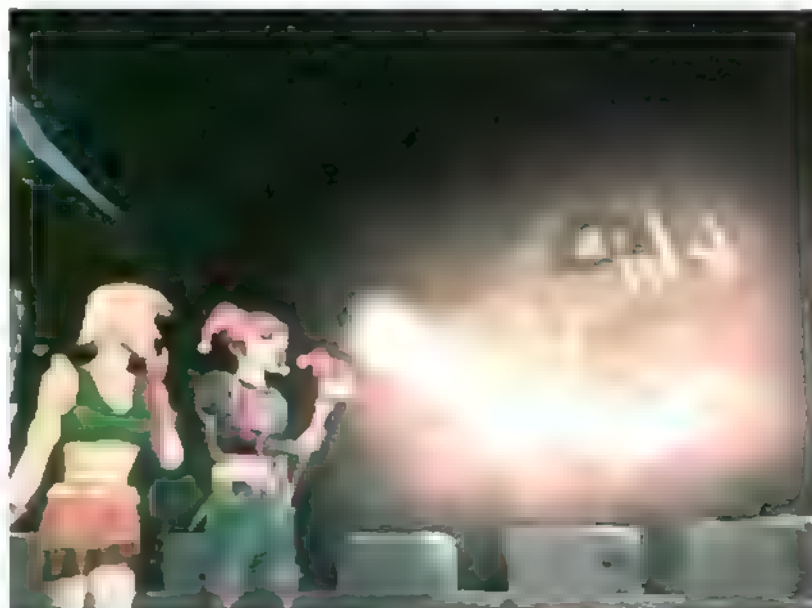
noch einmal ganz am Anfang des aktuellen Levels zu beginnen.

## Ohne Trapez

Wenn Sie in Pandemonium vorankommen wollen, müssen Sie die Feinheiten der zunächst sehr einfach wirkenden Steuerung in den Griff kriegen. Am Anfang kommen Sie noch mit normalem Laufen und relativ simplen Sprüngen durchs Leben, aber je weiter Sie in die Welt der Dämonen vordringen, desto waghalsigere Kapriolen werden Ihnen abverlangt. Mal springen Sie auf gut Glück ins Leere, und ein andermal vollführen Sie

die abenteuerlichsten Salti. Zuweilen geben Gegner dringend benötigte Items frei, wenn man auf sie springt, doch hier muß jede Bewegung „sitzen“. Erfolgserlebnisse bleiben trotzdem nicht aus und motivieren ebenso wie die abwechslungsreichen Spielwelten immer wieder zum Weitermachen. Wenn die Endversion von Pandemonium tatsächlich über die enormen Gameplay-Qualitäten verfügt, die sich jetzt schon abzeichnen, hat Crystal Dynamics mit diesem Programm einen potentiellen Hit in der Tasche!

Herbert Aichinger



36 In einem schön gerenderten Intro lernen Sie die Zauberin Nikki und ihren Kumpanen, den schrulligen Hofnarren Fargus, kennen.

PC ACTION 5/97

Voraussichtlich: Pentium 120, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Technik: VGA, SB

Multiplayer: Zwei-Spieler-Modus

Sprache: englisch

Hersteller: Crystal Dynamics/BMG

Erscheint: Mai 1997

Action

Rätsel

Strategie

Wirtschaft



## Und mit MDK gewinnen!

**Ganz einfach!**

**Beantworten Sie uns folgende Frage:**

## Was bedeutet das Kürzel "MDK"?

Wer sich unsere Anzeige genauer ansieht, wird di

**Antwort schnell finden** Einfach eine Postkarte mit

dem Stichwort 'MDK', der Lösung und natürlich

Ihrer Adresse drauf an das Joysoft Versand Center

schicken und mit Joysoft und Acclaim gewinnen!

Bitte geben Sie uns die Zeitschrift an, aus der Sie

unsere Anzeige haben. Einsendeschluß ist de

30 5 97! Was es zu gewinnen gibt:

eine "MDK" Lederjacke

und **5 tolle Überraschungspakete!**



Wir führen außerdem Spiele für

- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX
- sowie
- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe
- und vieles mehr

## ZUBEHÖR

Alfa Commander Pro	129 90
Alfa Twin Switch Adapter	39 90
Cyberboy 3D	239 90
Gravis Eliminator Card	49 90
Gravis Grip Set	139 90
(2 Pads, 4 Player Adapter)	
<b>Hurricane</b>	<b>119.90</b>
Maxi Sound 64 PNP	339 00
Maxi Sound 64 PNP Home Studio	399 90
<b>Mouse Microsoft OEM</b>	<b>49.90</b>
MS Sidewinder 6 Button Pad	79 90
MS Mouse OEM	49 90
MS Sidewinder Pro & Hellbender	129 90
Sound System Maestro 32	399 90
Thrustmaster F22 Flightstick	289 90
Thrustmaster Flipper Wizard	49 90
Thrustmaster GPI Lenkrad	169 90
<b>Thrustmaster Top Gun</b>	<b>79.90</b>

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

CDROM	
Air Warrior 2 (KD)	99 90
Atlantis (KD) *	89 90
Banzai Bugs (KD)	69 90
<b>Comanche 3 (KD) *</b>	<b>89.90</b>
<b>Command &amp; Conquer 2</b>	
<b>Gegengangriff (KD)</b>	<b>29.90</b>
Command & Conquer I	
Tiberium Konflikt W95 (KD)	89 90
Conquest Earth (DA) *	89 90
Darklight (KD)	79 90
Ecstasia 2 (KD)	79 90
<b>Formel 1 (KD)</b>	<b>89.90</b>
G-Name (KD)	79.90
IMAI Abrams (KD)	109 90
Imperium Galactica (DA)	79 90
Isnogud (KD)	59 90
Kick Off 97 (KD)	79 90
Lost Vikings (DA)	69 90
Magic the Gathering (KD) *	99 90
Marble Drop (DA) *	49 90
<b>MDK (KD) *</b>	<b>84.90</b>
<b>Max, Dr. Hawkins, Kurt</b>	
<b>Moto Racer W95 (KD) *</b>	<b>79.90</b>
Need for Speed 2 (KD)	89 90
Pro Pinball Timashock (KD) *	79 90
Safe Cracker (KD)	79.90
Scorchers W95 (DA)	79 90
Ten Pin Alley (DA) *	79 90
Test Drive Off Road (DA) *	89 90
Theme Hospital (KD)	89 90
Tom Clancy's SSN (KE)	99 90
Vermeer (KD)	69.90

Nur solange der Vorrat reicht!  
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Erstwunsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

1869 (KD)	19 80
3D Pinball Ultra (DA)	39 90
ADAC Auto 97 (KD)	19 80
Azraels Tear (KD)	39 90
Bad Mojo (KD)	39 90
Colonisation (KD)	29 90
<b>Destruction Derby (DA)</b>	<b>29 90</b>
Die verrückte Rally (KD)	29 90
<b>Evolution (KD)</b>	<b>39 90</b>
Frankenstein (KD)	29 90
Gabriel Knight 1 (KD)	29 90
Gamebox (50 Spiele) (DA)	49 90
Indy Car Racing 2 (DA)	39 90
Karma Fluch der 12 H. (KD)	39 90
Kings Quest 7 (KD)	29 90
<b>Mad News (KD)</b>	<b>19 90</b>
Mind Grind (KD)	39 90
Privateer & Data (DA)	19 90
Rayman (KD)	39 90
Schwarze Auge 3 (KD)	39 90
Shadow Caster (DA)	9 90
<b>Simon 2 &amp; T-Shirt (KD)</b>	<b>39 90</b>
Space Quest 1 - 5 (DA)	39 90
Worms (KD)	39 90
Teamchef (KD)	19 90
Track Attack (KD)	19 90

<b>JOYSOFT SHOP</b> <b>53111 Bonn</b> Münster Str. 11 0228/65 97 26	<b>JOYSOFT SHOP</b> <b>40211 Düsseldorf</b> Am Wehrhahn 24 0211/36 44 45	<b>JOYSOFT SHOP</b> <b>53721 Siegburg</b> Kaiser Str. 54 02241/6 80 45	<b>JOYSOFT SHOP</b> <b>56068 Koblenz</b> Schloß Str 16 0261/30 96 34
<b>JOYSOFT SHOP</b> <b>50676 Köln</b> Matthias Str. 24-26 0221/9 23 15 45	<b>JOYSOFT SHOP</b> <b>60311 Frankfurt</b> Fahrgasse 87 069/91 39 83 71	<b>JOYSOFT SHOP</b> <b>45127 Essen</b> Viehofstr. 17 0201/2 43 72 95	<b>JOYSOFT SHOP</b> <b>52062 Aachen</b> Blondel Str. 10 0241/40 69 12
<b>JOYSOFT</b> <b>"MYSTIC GAMES"</b> <b>72458 Albstadt</b> J.-Mauthe Str 7 07431/93 30 80	<b>JOYSOFT</b> <b>"DICOM"</b> <b>63450 Hanau</b> Am Freiheitsplatz 6 06181/92 63 41	<b>JOYSOFT</b> <b>"GAMESHOP GIESSEN"</b> <b>35390 Giessen</b> Katharinen-gasse 21 0641/791794	<b>JOYSOFT</b> <b>"SOFT SITE"</b> <b>63065 Offenbach</b> Schloß Str 20 22 (1 Etage) 06982/36 90 45

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern. Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.

# Joysoft

**VERSAND & SERVICE CENTER:  
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN  
BESTELLHOTLINE: 0221/94 86 10 50  
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427**

Senden Sie nach einer Internet-Anfrage Ihren  
für Sie <http://www.joysoft.de> oder können Sie  
Ihre Drucker- bzw. Installation aufgeben und eine  
neue Mailbox als externen Speicher und Postfach  
downloaden. Sie erreichen uns unter  
0721/9483307 (maler), 0721/9483306 (Joni).

Unser Kleiderservice für Sie: Einmalige Bestellung, ganz individuelle oder ganz Versuchs-  
läufer per Post. Von Normalkostenteil 6,90 DM oder per UPS: Versandkostenteil 9,90  
DM. Für Sie: Nachbestellung oder Änderung, immer bei Normal-  
kostenteil 9,90 DM bei Post- und 16,90 DM bei UPS-Lieferung. Ab  
einem Bestellwert ab 100,- DM liefern wir per Post.

**Unser Afterservice-Team**  
 Fachmann: Sie werden per Kurzwahlstelle  
 oder persönliche Markierung, wie Sie bei uns  
 Der Versanddienstleistungsbetrieb ist in Europa: 20,  
 Packchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versanddienstleistungsbetrieb  
 ist in Europa: 20,- DM für Pakete.

**Kreditkartenzahlungen:** Wir akzeptieren die Euro- und Visa-Karten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen möchten. Außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das DM für Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für eventuelle Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen verpacken Sie bitte auch die Kartendaten.



# neu: CONGO

IN DIE TIEFEN VON ZINI

JEDER TITEL  
DM 39,95

STREETPRICE



92  
PROZENT



70  
PROZENT



79  
PROZENT



93  
PROZENT



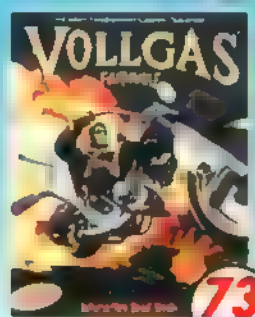
93  
PROZENT



88  
PROZENT



91  
PROZENT



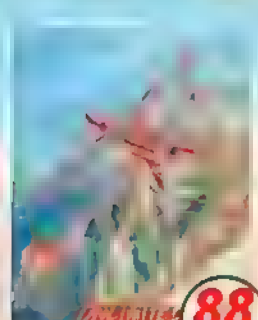
73  
PROZENT



80  
PROZENT



93  
PROZENT



88  
PROZENT



92  
PROZENT



90  
PROZENT

JEDERE  
COMPIRATION  
DM 49,95

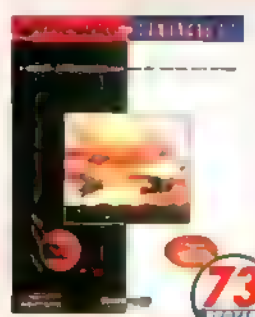
STREETPRICE



92  
PROZENT



83  
PROZENT



73  
PROZENT



90  
PROZENT

Weiterhin erhältlich:  
Kaiser Deluxe  
Der Rasenmäher-Mann

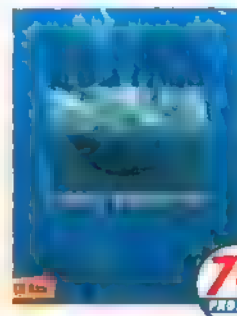


JEDER TITEL  
DM 29,95

STREETPRICE



93  
PROZENT



70  
PROZENT



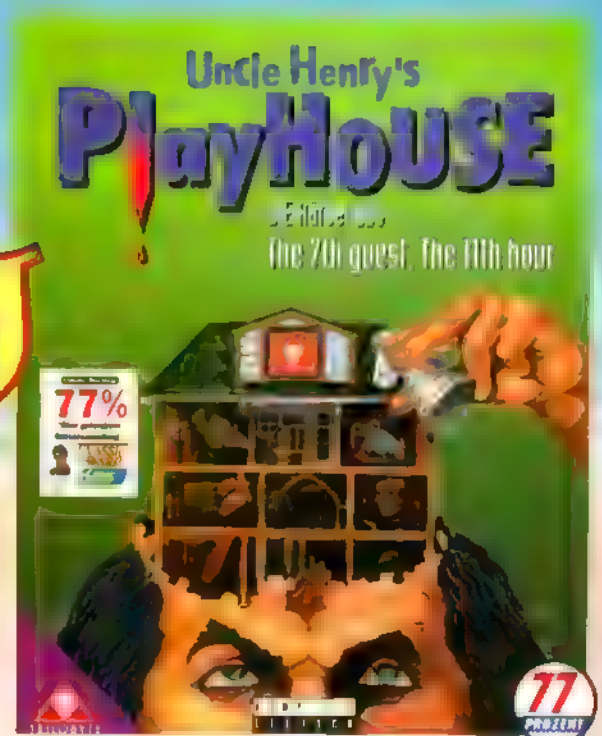
# Die hast du dir verdient!

DM 49,95  
STREETPRICE



Fatal Racing  
Formula One Grand Prix  
'Schneller geht's nicht!'

DM 39,95  
STREETPRICE



'Eine gelungene Rätselsammlung  
von Trilobyte.' (Oliver Menne)

neU

**classics** 

[HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM](http://www.funsoft-online.com)





Outlaws • Action

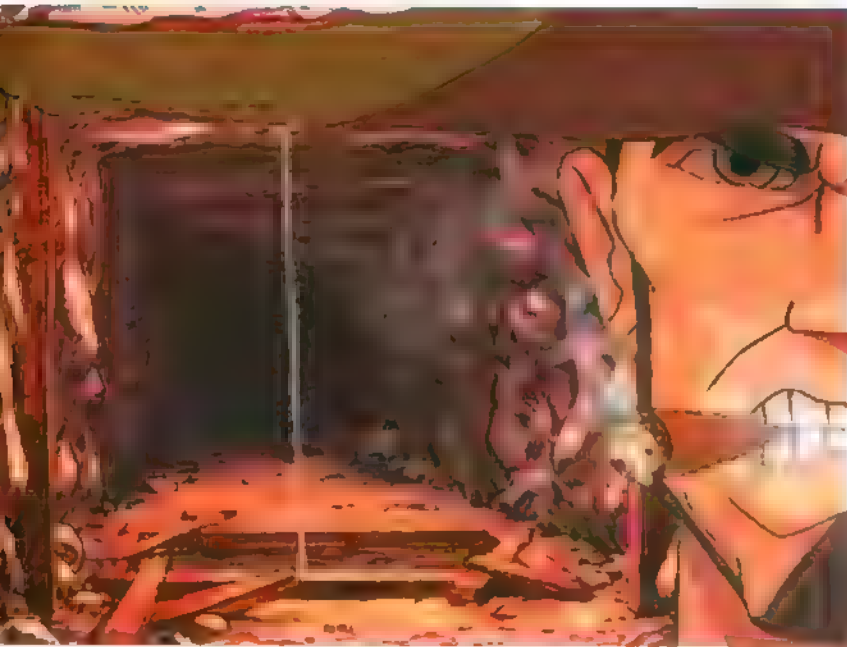
# ZIEH!

Die Kamera voll-  
**PC ACTION** führt einen  
 Schwenk. In  
 der steinigen,  
 flimmernden Steppe  
 zeichnet sich der Schat-  
 tenriß des Hauptdarstel-  
 lers im Gegenlicht ab.  
 Ein schweisgsamer, einsa-  
 mer Mann, dessen Augen  
 sich zu schmalen Stri-  
 chen verziehen. Ausge-  
 spuckter Tabak landet zi-  
 schend im Sand, eine  
 Klapperschlange rasselt,  
 während der Henry-Stut-  
 zen langsam aus dem  
 Sattel-Hälfter gleitet.  
 Gelassen nimmt er die  
 vier flüchtenden Schur-  
 40 ken ins Visier...

PC ACTION 5/97







Neben weltweiten Export-schlagern wie Hamburgern, Popcorn, Rock'n' Roll und Coca Cola gibt es wohl kaum ein amerikanischeres Produkt als den "Western". Die Filmgattung beherrschte lange Zeit das Geschehen in Hollywood und ist untrennbar mit Namen wie Gary Cooper, John Wayne, Henry Fonda oder Clint Eastwood verbunden, die in ihren Filmen das Zepter der Freiheit und Gerechtigkeit stets hochhielten. Die dramaturgischen Strickmuster waren dabei oft gleich: gut gegen böse, schuldig gegen nicht schuldig. Sind die Namen vieler Western-Schauspieler meist jedem geläufig, so gerieten die Regisseure der Cowboy- und Indianer-Epen meist schnell wieder in Vergessenheit. Alle? Nein, fast alle! Für viele ist und bleibt Sergio Leone das Synonym für

dieses Filmgenre. Seine in den 60er Jahren entstandenen und als Italo- oder Spaghetti-Western berühmt gewordenen Produktionen reduzierten alle Versatzstücke und Klischees des Genres auf den kleinsten Nenner. Wie kein anderer zeichnete er das Bild des unbeugsamen, gerechtigkeitsliebenden Einzelgängers und unrasierter, erbarmungsloser und wild um sich schießender Banditen. Unvergessen sind die ersten 20 Minuten des Klassikers "Spiel mir das Lied vom Tod", in denen kein einziges Wort gesprochen wird. In Wahrheit ging die Erschließung und Besiedelung des nordamerikanischen Kontinents im 19. Jahrhundert natürlich weit unspektakulärer vonstatten. Es war die Maschinerie der Traumfabrik, die die eigene Vergangenheit glorifizierte und die Menschen seit jeher mit

Ritter- und Retter-Geschichten fasziniert. Umso mehr verwundert es, daß es bisher kein Computerspiel gab, das dieses Sujet aufgegriffen hat. Bis jetzt jedenfalls. Sie wollten schon immer einmal durch Clint Eastwoods Augen sehen oder um 12 Uhr mittags der Schnellste sein? Bitteschön, Lucas Arts' Outlaws versetzt Sie mitten in die klassische Heroengestalt, hoch zu Roß und bis unter die Zähne bewaffnet.

#### Der Wilde Westen

Der zwielichtige und aalglatte Geschäftsmann Bob Graham hat immer eine gute Nase für das richtige Geschäft. Während sich der Bau der Eisenbahnstrecken immer weiter in Richtung Pazifik-Küste schiebt, besticht der Halunke einen der Landvermesser, um an das Kartenmaterial für die geplante

Trasse zu kommen. Graham verfolgt ein ehrgeiziges Ziel: Er will sich seine eigene Stadt als Denkmal setzen. Das Wissen um den Verlauf der Eisenbahnlinie ist wie eine Lizenz zum Gelddrucken, denn überall dort, wo das stählerne Roß in Zukunft Halt macht, werden blühende Handelszentren entstehen. Graham kauft sich aus diesem Grund ein riesiges Landareal zusammen und beauftragt seine Schergen, die letzten verkaufsunwilligen Farmer gefügig zu machen. Dabei gerät er mit dem berühmten Ex-Marshall James Anderson aneinander, der sich seit einigen Monaten mit Frau und Kind auf einer Farm niedergelassen hat. Grahams Banditen töten bei einem Überfall auf die Ranch dessen Frau und entführen Andersons Tochter Sara. James Anderson nimmt die Verfolgung auf.



Bevor man sich in eine scheinbar verlassene Stadt wagt, ist es hilfreich, zuvor alle Winkel mit dem Zielfernrohr genau abzusuchen.



Autsch! Hinter jedem Sims kann sich einer der Banditen verbergen. Besonders gefährlich sind jene mit einer Waffe in jeder Hand.





Die Automap leistet wie hier im verzwickten fünften Level sehr gute Dienste. Auf Knopdruck können alle Ebenen eingeblendet werden.



In den vier Multiplayer-Modi (Duell, Team, Capture the Flag und Kill the Fool with the Chicken) kann man sich neben der Rolle des Marshal auch für ein Ganoven-Outfit entscheiden.

Neben der Hauptgeschichte bietet das Hauptmenü optional sogenannte historische Missionen und verschiedene Multiplayer-Modi an. In den fünf historischen Missionen geht man als Hilfssheriff-Lehrling auf Verbrecherjagd. Man entscheidet sich einfach für einen der Steckbriefe, die am Sheriff-Büro angeschlagen sind, und galoppiert los. So durchläuft man eine Art "Mini-Karriere", die nach einem Punktesystem Beförderungen zum Hilfssheriff, Sheriff und



Die resolute „Bloody“ Mary Nash weiß gut mit einer abgesägten Schrotflinte umzugehen.



Wie praktisch: Der obligatorische Sarg-Verkäufer hat Gebrauchtes im Sonderangebot.

Marshal bereithält. Während Verwundungen zu Punktabzügen führen, dürfen Goldbarren oder Geldsäcke gesammelt werden, und jeder erledigte Lump macht sich positiv bemerkbar. Wird der steckbrieflich Gesuchte dann auch noch nach ein paar Fausthieben oder Messerstichen lebendig eingebuchtet, steht der erfolgreichen Gesetzeshüter-Laufbahn nichts mehr im Wege.

## Good, Bad and Ugly

Im Mittelpunkt aber steht natürlich der Story-Mode, in dem man während neun ausgedehnter Levels der Spur der kleinen Sara immer weiter folgt und unter anderem auch mit einem Geheimnis aus Andersons Vergangenheit konfrontiert wird. Bevor jedoch

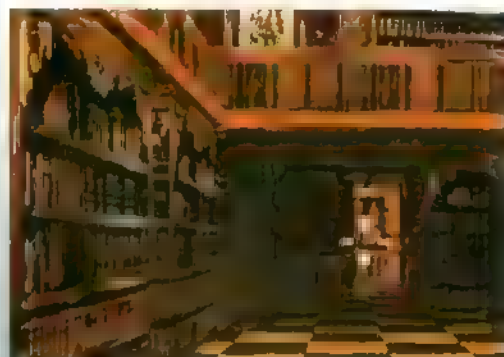
die nächste Zwischensequenz den Fortgang der Geschichte weiter spinnt, muß am Ende jedes Levels einer der Grahamschen Schurken als Endgegner besiegt werden, die auf so nette Namen wie Matt "Dr. Death" Jackson oder "Bloodeye" Tim hören. Lucas Arts verwenden in Outlaws die 3D-Engine ihres ersten Actionspiels aus der Ich-Perspektive. Jeder Abschnitt ist ein von hohen Felswänden oder Wäldern eingegrenztes Areal, in dem Western- und Pueblo-Städte, Canyon- und unterirdische Wasser-Systeme oder ein ganzes Bergwerk den Schauplatz für die unzähligen Duelle liefern. Im zweiten Level darf man der flüchtenden Räuberbande sogar mit einem fahrenden Zug nachstellen. Obwohl die Grafik-Engine leicht

# PC ACTIONPRÜFSTAND

DirectDraw läßt Outlaws sowohl im Fenster als auch im Vollbild ausführen, wobei die Fullscreendarstellung immer wesentlich schneller ist. Neben untenstehenden Auflösungen bietet das Konfigurations-Menü noch Darstellungen von 400x300, 320x240 und 320x240 an. Sie machen Outlaws auch für die Minimalkonfigura-

tion spielbar. Allerdings gehen in den niedrigen Auflösungen derart viele Details verloren, daß es sich kaum lohnt, Outlaws auf Systemen unterhalb eines P90 zu spielen. In dem dann sichtbaren Pixelbrei übersieht man allzusehnell einen Gegner oder eine Tür, und ein gezielter Schuß wird zur Glücksache.

800x600



640x480



512x384



	800x600	640x480	512x384
Pentium 100, 16MB, 2MB Elsa Trio	unspielbar	gerade noch spielbar	spielbar
Pentium 166, 32MB, 2MB Elsa Trio	gerade noch spielbar	optimal spielbar	optimal spielbar
Pentium 200 MMX, 32MB, 4MB Matrox Mystique	optimal spielbar	optimal spielbar	optimal spielbar



# SANCHEZ ARBEITET HEUTE NICHT



## SANCHEZ HAT CD-ROM







## IM VISIER

In voller Montur hat der gute Ex-Marshall ganz schön zu schleppen und die Banditen überhaupt nichts mehr zu lachen. Zur Standard-Ausrüstung eines Gesetzes-Hüters zählen neben seinen beiden Fäusten nur Gewehr und Pistole. Alle anderen Waffen können aber im Verlauf des Spiels gefunden oder erbeutet werden. Manches allerdings gibt es nur in Geheimräumen zu ergattern.

### Fäuste

Reichweite ..... 0,9 m  
Ein richtiger Treffer haut im Nahkampf jeden Schurken aus den Socken und gleich direkt in die ewigen Jagdgründe.



### 45er Pistole

Reichweite ..... 100 m  
Sechs Schuß Trommel-Revolver, der sich flott nachlädt und ebenso schnell leerschießt.



### 44er Gewehr

Reichweite ..... 300 m  
Repetier-Gewehr mit sechzehn Schuß. Besonders mit Zielfernrohr läßt sich das Leben aus sicherer Entfernung leichter machen. Mittlere Nachladezeit.



### Schrotflinte

Reichweite ..... 40 m  
Deutlich geringere Reichweite, aber ein größerer Wirkungskreis als das Repetiergewehr. Mittlere Nachladezeit.



### Doppelläufige Schrotflinte

Reichweite ..... 50 m  
Feuert die beiden Schrotpatronen auch simultan ab, wobei ein exaktes Zielen kaum nötig ist. Lange Nachladezeit.



### Abgesägte Schrotflinte

Reichweite ..... 10 m  
Geringe Reichweite, aber großer Wirkungskreis. Zielen? Egal! Lange Nachladezeit.



### Gatling

Reichweite ..... 300 m  
Automatisches Maschinengewehr mit 5 Schuß pro Sekunde. Da sie auf einem Dreibein steht, kann man sich mit ihr nicht fortbewegen.



### Dynamit

Wirkungsradius ..... 10 m  
Die Dynamitstangen können mit der Zigarre gezündet und fortgeworfen werden oder auf Distanz durch Gewehr- oder Pistolen-schüsse explodieren.



### Bowie Messer

Reichweite ..... 1-10 m  
Das Indianer-Messer kann sowohl als Stichwaffe als auch als Wurfgeschöß verwendet werden. Natürlich kann man die Klingen dann auch wieder einsammeln.



verbessert wurde, kann sie mit modernen 3D-Routinen nicht konkurrieren. Außer den Gebäuden basieren alle Objekte und Gegner auf Bitmaps, die aus der Nähe zu einem wahren Pixelbrei verschwimmen. Auch die Animationen mit den wenigen abgehackten Bewegungen können nicht überzeugen. Zumindest aber wirken alle Elemente gut aufeinander abgestimmt und nicht deplaziert. Im Vordergrund sind die Anzeigen für geladene Munition und Reserve-Munition, die aktivierten Waffen und Gegenstände sowie die Lebensenergie zu sehen. Ein Thermometer in der unteren Bildmitte gibt Auskunft über die Kondition der Spielfigur. Wenn allzuschnell gerannt und gesprungen wird, macht sich dies durch eine Verlangsamung und lautes Keuchen bemerkbar. Unterwegs werden

Munition, neue Waffen, Arztköcherchen oder Lampenöl aufgesammelt. Versperrte Zugänge werden mittels aufzufindender Schlüssel oder einem Brecheisen geöffnet. Hin und wieder gibt es dann auch so manchen Schalter umzulegen. Wichtiger als tiefe Denkfalten sind aber in jedem Fall ein schneller Abzugsfinger und ein zielsicheres Händchen. Die wenigen Gegner-Typen treten dabei mit unterschiedlichen Verhaltensweisen und Waffen auf. Knieende Gewehrschützen, beidhändig feuernde Desperados und schnellziehende Cowboys sind zwar gerade noch zu überstehen. Die Endgegner unterscheiden sich jedoch deutlich. Während Gegenwehr und Treffsicherheit im einfachsten Schwierigkeitsgrad (Good) recht moderat sind, wird man bei allzu unvorsichtigem Handeln im Bad-Modus



Oben: Der Eingang zum weitverzweigten Bergwerk. Unten: Die Glocke erklingt bei einem Treffer.



## VERGLEICH

Obwohl bei Outlaws Action und Geschicklichkeit im Vordergrund stehen, bietet es mehr Abenteuer-Atmosphäre als jeder andere 3D-Shooter aus der Ich-Perspektive. Auch wenn sich MDK und Tomb Raider durch technische Kabinettstückchen vor Lucas Arts Western-Epos platzieren, hat die ehrwürdige Spieleschmiede endlich einmal wieder an die alten Tugenden des Game Designs angeknüpft.

MDK	.....92%
Tomb Raider	.....87%
<b>Outlaws</b>	<b>.....84%</b>
G-Name	.....74%



Die fünf Steckbriefe am Büro des Sheriffs stehen für die historischen Missionen, die neben dem Story-Modus gespielt werden können.



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

# OUTLAWS

DIE GESETZLOSEN



DAS 3D-ACTION ADVENTURE  
MIT MULTIPLAYER-OPTION

COMPACT  
disc  
CD-ROM

Vertrieb durch  
**FUNSOFT**

Vertrieb: Funsoft GmbH, Tel. 021 51/6070, Fax. 021 51/6071 • 1st Production GmbH, Tel. 0141/112 145, Fax. 0541/122470 • Schwed. ABC SPIELSPASS AG  
Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS GmbH, Tel. 0523/565110, Fax. 0523/565111





schnell zum Kugelfang. Wer sich an die Ugly-Variante herantraut, muß schließlich sogar mit umherfliegenden Dynamitstangen rechnen. Ankreiden muß man Lucas Arts allerdings die Gegnerintelligenz. Todesmutig dürfen sie ja sein, die Desperados, aber nicht lebensmüde. Spätestens wenn der Kumpel an der Seite in den Staub fällt, dürfte man erwarten, daß die anderen in Deckung gehen oder das Weite suchen. Aber nein, in selbstmörderischer Ruhe verharren die Gegner-Bitmaps in ihrer Position. Aufgrund der Treffsicherheit bei höheren Schwierigkeitsstufen fällt diese alte Computerspiele-Krankheit zwar weniger ins Gewicht, macht das Szenario aber auch nicht gerade realistisch. Steht man jedoch erst ein-



**Knobelei:** Schalter und Zahnräder machen nur einen Teil der zu knackenden Hindernisse aus.



**Die Bibliothek des Oberhalunken Bob Graham ist einer der aufwendiger gestalteten Innenräume und birgt ein wichtiges Geheimnis.**

PC ACTION 5/97

mal unter schwerem Feuer, entwickelt Outlaws andere Qualitäten. Man muß mit seinen Ressourcen haushalten und sich fast schon strategisch durch die Häuser einer Stadt kämpfen. Reicht die Munition? Wie steht es um die Gesundheit? Auch die Möglichkeit, sich schnell zu ducken, oder die Notwendigkeit nachzuladen beeinflusst dann mehr und mehr den Spielverlauf.

## Die Summe der Einzelteile

Dort, wo die Technik scheinbar hinterherhinkt, macht das Level-Design verlorenen Boden wieder etwas wett. Besonders in der Mitte des Spiels haben die Programmierer alle Register gezogen. Verwinkelte Labyrinth und mehrgeschossige Levels sowie zahlreiche Schaltvorrichtungen fordern dann auch Erinnerungs- und Vorstellungsvermögen gleichermaßen. Haarförmig an der Unfairneß schrammt Outlaws jedoch im fünften Level vorbei. Dort müssen einige Schalter für Schleusentore mit einem gezielten Schuß betätigt werden. Klingt leicht? Wäre auch o.k., wenn man nicht bei schneller Strömung an ihnen vorbeischießen würde und zudem Mühe hätte, über Wasser zu bleiben. Ansonsten aber sind alle Herausforderungen zu meistern, auch wenn es an manchen Stellen etwas länger dauern mag. Insgesamt lebt Outlaws ganz und gar von der stimmigen Gesamtheit und stilistischen Nähe zu bekannten Italo-Western wie "The Good,

the Bad and the Ugly" oder "Für eine Handvoll Dollar". Schon das monumentale 15-Minuten-Intro stimmt prächtig auf die bevorstehenden Abenteuer ein und gehört mit den Zwischensequenzen zum Besten, was man seit Vollgas an handgezeichneten Animationen sehen konnte. Der Tüpfelchen auf dem i aber ist der famose Soundtrack, der in 15 Audiotracks auf der CD vorliegt. Alleine durch die Riffs einer Flamenco-Gitarre, mexikanische Trompeten-Läufe und eine sirrende Mundharmonika können Bilder im Kopf entstehen. Im Spiel fügt sich die Musik dann mit den Atmosphäre-Sounds zu einer Einheit zusammen, und provozierende Sprüche wie "Where are you, Marshal?" garnieren die verhallenden Schüsse.

Christian Müller



**Witzbolde:** In einer der historischen Missionen ist ein Pudel mit Sonnenbrille versteckt.



**Hat man sich den Sheriffstern verdient, darf man auf eine Schießbahn mit beweglichen Zielen.**



## KOMMENTAR

» So schnell wird man also Lügen gestraft, denn lange Zeit habe ich die Entwicklung von Lucas Arts' Outlaws mehr als zweifelnd beobachtet. Seit den ersten Messe-Previews war klar, daß man eine immerhin fast zwei Jahre alte 3D-Engine für die Western-Geschichte verwenden würde. Spätestens nach den 3D-Action-Technologien von 3D Realms und ID Software stellte das Genre jedoch wesentlich höhere Ansprüche. Und trotzdem verfügt Outlaws über eine Anziehungskraft, der man sich nur schwer entziehen kann, denn Lucas Arts hat das richtige Zauberwort benutzt: Game-Design. Die ausgewogen gestalteten Levels, der knackige Schwierigkeitsgrad, die gute Spielbarkeit sind da nur Eckpfeiler. Was Outlaws jedoch abseits von allen technologischen Minuspunkten unter dem Strich so anziehend macht, ist das Zusammenwirken seiner Bestandteile zu einem stimmigen Ganzen. Dazu zählen neben der sauber programmierten und wie aus einem Guß wirkenden 3D-Engine vor allem die hervorragenden, geschichtenerzählenden Zwischensequenzen und die exzellenten Audiotracks von Clint Bajakian. Mit dazu trägt natürlich auch das Sujet der klassischen amerikanischen Western bei, das sich jedem durch zahllose Filmproduktionen schnell erschließt. Mit all diesen Zutaten schafft es Outlaws, sich in dem von Monstern und abstrusen Science-Fiction-Stories beherrschten Genre eine eigene Identität zu verschaffen. Wer sich neben Technik-jubelnden Aaahs und Ooohs noch einen Blick für tolle Atmosphäre und eine intensiv erzählte Geschichte bewahrt hat, wird an Lucas Arts' Outlaws nicht vorbeikommen. So long, Gringos!«

## KOMPLETTLÖSUNG - CHEATS IN PC ACTION 5/97

**Mindesten:** Pentium 60, 16 MB RAM, Double Speed CD-ROM

**Empfohlen:** Pentium 120, 16 MB RAM, Quad Speed CD-ROM, Win 95

**Multiplayer:** 8-Sp.-IPX, TCP-IP, Seriell, Modem

**Handbuch:** englisch

**Technik:** VGA, SVGA/SB, CD-Audio

**Sprache:** englisch

**CD/HD:** 580 MB/25-65 MB

**Hersteller:** Lucas Arts

**Preis:** ca. DM 120,-

**Genre:** Action

**Genre:** Action

**Genre:** Action

84%



**Spielanteile:**  
Action 84%  
Ratsel 16%  
Strategie 0%  
Wirtschaft 0%

» Perfekte Western-Atmosphäre ohne Innovationen «



# JETFIGHTER III

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

F-16GT STICK PRO™



- PC Analog Joystick
- 3 Feuerknöpfe und 1 Dauerfeuer
- Coolie Mat
- Schubkraftregler
- 3 Jahre Garantie

F-16 COMBATSTICK™



- PC Analog Joystick
- F-16 "Falcon" Jet Stick Griff
- 6 Feuerknöpfe
- 2 Coolie Mats
- Schubkraftregler
- 3 Jahre Garantie

FORCE FX™



- eingebauter
- F-16 "Falcon" Jet Stick Griff
- 5 Feuerknöpfe und 1 Dauerfeuer
- 2 Coolie Mats
- Schubkraftregler
- 6 Monate Garantie

"...38 Tonnen  
Schubkraft im Rücken  
und einen nervösen  
Finger am Abzug..."

KOMPLETT  
DEUTSCH

JETFIGHTER III & CH-JOYSTICKS - DAS DREAM TEAM

Vertrieb: Funsoft GmbH, Seimlerskloß 8, 41904 Kessel, Tel. 02131/90 85, Fax 02131/90 85, E-Mail: info@funsoft.de, Postfach 1000, 40880 Düsseldorf, Tel. 05 41/12 20 65, Fax 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPASS SPASS AG, Seeweg 100, 8478 Sevelen, Tel. 051/775 00 00, Fax 051/775 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vordorfer Strasse 10, A-6040 Glinz, Tel. 066 23 6 55 55, Fax 066 23 6 57 54, ©1996 Mission Studios Corporation. All rights reserved. JetFighter III and Mission Studios are trademarks of Mission Studios Corporation. All other product names are trademarks of their respective companies. TEXTUREAL is a trademark and copyright of Pope Industries Inc. F-22 is a registered trademark of Lockheed Martin Corporation. Cover photo courtesy of Lockheed Aeronautical System Company. Hersteller und Händler: Funsoft, www.funsoft.de



MISSION  
STUDIOS





*Mit Wheelie an die Spitze. Bei Moto Racer dient das Aufbocken der Maschinen als ultimativer Beschleunigungskick, birgt aber die Gefahr des Sturzes bei Remplern.*

## Moto Racer • Rennspiel

# EASY RIDER

PC ACTION

Are you born to be wild? Wer bisher auf das Vergnügen des Motorradfahrens verzichten mußte, erhält von Electronic Arts jetzt Schützenhilfe. Moto Racer führt Sie in atemberaubender Geschwindigkeit sowohl über asphaltierte Rennstrecken als auch über Off Road-Pisten.

Von jeder Kategorie stehen davon drei zur Auswahl, die in verschiedenen Spielmodi durchfahren werden können. Gelingt es Ihnen, im Championship-Modus in allen Rennen unter die ersten drei zu kommen, können die Kurse ab sofort auch in der anderen Richtung absolviert werden.

Dieses Ziel zu erreichen ist allerdings trotz drei einstellbarer Schwierigkeitsgrade nicht ganz so einfach, denn immerhin haben Sie es mit 23 Computergegnern zu tun, die auch vor Remplern nicht zurückschrecken. Um dennoch vorn zu liegen, können Sie Ihre Traummaschine zwischen acht

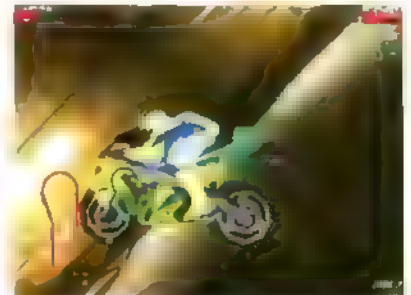


*Die Standardperspektive gewährt bessere Übersicht über den Streckenverlauf, trotz vieler Steigungen und Abfahrten.*

Renn- bzw. Cross-Vehikeln mit unterschiedlichen Fahreigenschaften auswählen.

### Überschall

Erst einmal auf der Rennstrecke angekommen, geht die Post ab, vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Hardware-Motor unter der Haube. Ab einem Pentium 100 erliegen Sie in der weniger schmucken VGA-Auflösung bereits dem Geschwindigkeitskoller, um diesem Rausch unter 640x480 nachzugehen, sollte mindestens ein P166 Ihren Rechenknecht vortreiben. Anders sieht es wiederum aus, wenn Sie sich bereits eine 3DFX-Karte geleistet haben. Dann



*Erst bei ganz extremen Zooms verpixeln die Texturen auf den Polygon-Maschinen etwas.*

können Sie Moto Racer schon mit einem P100 richtig genießen, noch dazu mit spektakulärerer Grafik. Diese kann sich jedoch auch ohne 3D-Beschleuniger sehen lassen, bestehen doch die Renmaschinen samt Fahrer aus



*Fahren Sie mit der Cockpit-Ansicht, vibriert bei besonders kribbeligen Passagen der gesamte Bildschirm.*







# Iron & Blood

Trotz hervorragender Technik und phantastischer Spielbarkeit war Virtua Fighter PC wenig Erfolg beschert. Ein ähnliches Spielprinzip verfolgt Iron & Blood von Acclaim.



Unter 1.024x768 mit allen Details sollte es schon ein P200 MMX mit 32 MB RAM und einer leistungsstarken 4 MB Grafikkarte sein.

Als Hintergrundgeschichte wählte Interplay ihre TSR-Lizenz „Ravenloft“. In den Domänen des Nebelreichs treffen jeweils acht gute und böse Helden aufeinander. Die Streitigkeiten werden in einer Arena ausgetragen. Jeder Kämpfer verfügt über sein eigenes Repertoire an Moves und Special-Moves. Die Steuerung ist ein kleines bißchen komplizierter als bei Virtua Fighter, die Anzahl möglicher Angriffe, Combos und Blocks ist dagegen geringer. In diesem Punkt ähnelt das Beat 'em Up eher Battle Arena Toshinden. Allerdings soll auch Iron & Blood eine ganze Reihe versteckter Special-Moves bieten. Technisch ist es genauso brillant wie seine Konkurrenten. Auflösungen von 320x200 bis hin zu unglaublichen 1.024x768 stehen zur Auswahl. Allerdings müssen selbst auf einem extrem schnellen Rechner einige Details deaktiviert werden, um angenehme Frame-Raten zu erreichen. Sprachausgabe, Musik

und Soundeffekte sind von guter Qualität. Besonders viel Spaß kommt durch den Storymode auf, in dem vier weitere Endgegner besiegt werden müssen. Außerdem erlangt die eigene Kämpferriege durch jeden Sieg bessere und stärkere Fähigkeiten. Freunde harter Beat 'em Ups im Fantasy-Stil können bedenkenlos zugreifen, falls sie genügend Rechen-Power haben.

Alexander Geltenpoth

Mindestens:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, 4 MB Grafikkarte, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	2 Spieler an einem Rechner
Handbuch:	deutsch
Technik:	SVGA, SB
Sprache:	deutsch
CD/HD:	315 MB/15 MB
Hersteller:	Acclaim
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	85%
Sound:	80%
Genre:	Action
Spielanteile:	Action, Ratsel, Strategie, Wirtschaft
82%	
» Hervorragende Atmosphäre und Technik «	

# Puzzle Bobble

Wer kennt es nicht, das Bust-a-Move-Spielprinzip, nach dem man durch geschickte Platzierung farbiger „Bläschen“ ganze Bubble-Felder abräumt.



Sein Können darf man mit dem Computer oder menschlichen Mitspielern messen.

Puzzle Bobble ist ein Game von Tetris-Kaliber, das den/die Spieler durch eine denkbar einfache Grundidee immer wieder stundenlang bei der Stange halten kann: Bei jeder Runde bekommen Sie auf dem Spielfeld eine zufällig gewählte Konstellation an verschiedenfarbigen Bläschen präsentiert. Am unteren Bildschirmrand erscheint dann Ihr Bläschen, dessen Farbe ebenfalls nach dem Zufallsprinzip festgelegt wird. Sie haben nun die Möglichkeit, die Flugbahn dieses Bläschens so festzulegen, daß sich mindestens eine gleichfarbige Dreiergruppe ergibt, die sich anschließend in Wohlgefallen auflöst. Je weniger Zeit Sie benötigen, um mit Ihren „Bubbles“ das ganze Spielfeld leerzulegen, desto mehr Punkte kassieren Sie. Wie

kaum anders zu erwarten, kommt ein Spiel wie Puzzle Bobble in Sachen Grafik und Sound eher bescheiden daher und beschränkt sich auf das Nötigste – erfreulicherweise verzichtete man in diesem Fall auf überflüssige Multimedia-Gimmicks. Dafür stehen Ihnen Optionen wie ein Match gegen den Computer, ein Zwei-Spieler-Modus und Netzwerk-Partien via DirectPlay zur Verfügung.

Herbert Aichinger

Mindestens:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	Internet, IPX, Modem, seriell
Handbuch:	englisch
Technik:	VGA, SB
Sprache:	englisch
CD/HD:	28 MB/0 MB
Hersteller:	Kaiko
Preis:	ca. DM 70,-
Grafik:	39%
Sound:	35%
Genre:	Geschicklichkeit
Spielanteile:	A., Ratsel, Strategie, Wirtschaft
55%	
» Unspektakuläre Neuauflage eines Klassikers «	

# Toy Story

Vor nicht allzulanger Zeit eroberten sich Cowboy Woody und sein Space-Rivale Buzz Lightyear im ersten komplett computeranimierten Kinofilm die Herzen großer und kleiner Kinder.



Springend und lassoschwingend tobt Woody durch das gerenderte Kinderzimmer.

Mittlerweile ist nun auch das obligate PC-Spiel zum Film auf dem Markt, und Sie dürfen als Woody in 17 Levels versuchen, Buzz aus einer mißlichen Lage zu befreien und ins Kinderzimmer zurückzuholen. Dabei gilt es zunächst, im Kinderzimmer mit unkonventionellen Methoden ein wenig aufzuräumen und die Spielzeugarmee auf Erkundungstour zu schicken. Später stehen in den abwechslungsreichen Levels noch ein Wettlauf mit Buzz, ein Ritt auf dem Saurier, ein Autorennen und viele weitere Abenteuer auf dem Programm. In manchen Abschnitten haben Sie sogar die Möglichkeit, in die Rolle von Woodys Auto zu schlüpfen. Toy Story präsentiert sich als traditionelles, gut spielbares Jump & Run mit gerenderten Charakteren und interessanten Ideen. Das Programm läßt sich unter Windows im beliebig skalierbaren

Fenster ausführen, wobei die Grafik im Vollbildmodus allerdings zum unansehnlichen Pixelbrei verkommt. Die dezente musikalische Untermalung paßt sich dem Spielzeug-Ambiente hervorragend an.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486, 66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium, 12 MB RAM, QuadroSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Technik:	VGA, SB
Sprache:	deutsch
CD/HD:	50 MB, 8 MB
Hersteller:	Disney Interactive
Preis:	ca. DM 59,95
Grafik:	12%
Sound:	12%
Genre:	Jump & Run
Spielanteile:	A., Ratsel, Strategie, Wirtschaft
70%	
» Unterhaltsamer Ausflug ins Spielzeugland «	



Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20,- DM). UPS NN zzgl. 18,- DM, bei Vorkasse zzgl. 10,- DM. Post NN zzgl. 10,- DM, bei Vorkasse zzgl. 8,- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert!

Postversand: Portofrei ab 250,- DM Bestellwert (nur Software) !!



## C&C Alarmstufe Rot: Gegenangriff • Strategie

# BOMBIG

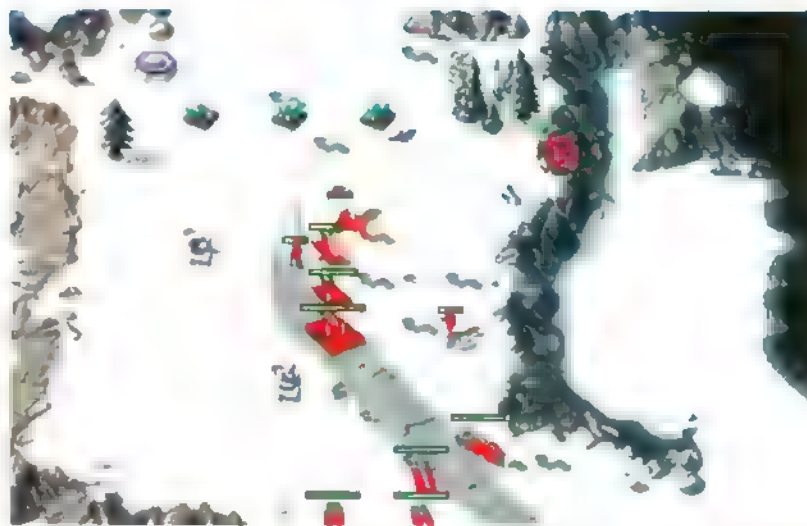
Obwohl Alarmstufe Rot wirklich kein kurzer Spaß war, dürstet es hierzulande bereits viele der 400.000 passionierten Echtzeitstrategen nach mehr. Ähnlich wie vor einem Jahr erscheint nun eine Mission-CD, das Pendant zum Ausnahmezustand. Allerdings soll der Gegenangriff mehr bieten als nur ein paar neue Missionen.

**E**gal auf welcher Seite Sie Alarmstufe Rot gespielt haben, im Gegenangriff erhalten Sie neue Aufträge, die sich nahtlos ins Geschehen eingliedern. Der Gegenangriff spielt sich also zeitlich betrachtet zwischen den einzelnen Alarmstufe Rot-Missionen ab. Selbstverständlich benötigen Sie hierzu wieder eine Installation des Originals. Beim nächsten Start finden Sie unter dem Menüpunkt „Neue Einsätze“ alle 16 Missio-

nen der CD vor. Sämtliche Aufträge lassen sich einzeln auswählen. Sie müssen also nicht die erste Mission erfolgreich abgeschlossen haben, um mit der zweiten zu beginnen. So können Sie Missionen, die Ihnen nicht gefallen, einfach auslassen.

### Intrigant

Im Durchschnitt sind die Missionen des Gegenangriffs etwas härter als die des Originals. In fast allen Aufträgen hält der



Die Panzer bilden die Vorhut und ziehen das Feuer auf sich. Gegen die vier V2-Raketenwerfer haben die Panzertürme keine Chance.

Computer unliebsame Überraschungen bereit. Oftmals beendet eine Atombombe die Schlacht etwas unfair frühzeitig. Allerdings lassen sich auch hier wieder die Schäden einschränken und die meisten Missionen, wenn nicht auf Anhieb, so doch zumin-

dest im zweiten Anlauf bewältigen. Einige der Aufträge beinhalten sogar mehrere Zielvorgaben nacheinander, wodurch die Mission abwechslungsreicher, länger und damit interessanter wird. Abgesehen von der versteckten Bonus-Kampagne, die

## i

## MORSEZEICHEN AUS DER WÜSTE



Auf der letzten Seite des Booklets finden sich einige Striche und Punkte. Daß es sich dabei nicht um Fliegendreck handelt, läßt sich anhand eines Morsealphabets schnell beweisen. In dem verschlüsselten Text wird kryptisch auf eine Sonderkampagne hingewiesen: „Das Ding aus der Wüste“ nennt sich eine Sammlung von vier Missionen gegen mutierte Riesenameisen. Wenn Sie diese Missionen spielen wollen, klicken Sie einfach im Startmenü auf den Lautsprecher oben rechts und halten dabei die linke Shift-Taste gedrückt. Automatisch beginnt danach die Kampagne, in der man sich wie gewohnt am Anfang für eine Schwierigkeit entscheiden muß.

Die roten Ameisenmutanten sind viel gefährlicher als ihre braunen Artgenossen. Im Gegensatz zu dem bestenfalls lästigen, aber kaum gefährlichen Bißangriff der braunen Biester sind die roten Ameisen lebende Flammenwerfer!

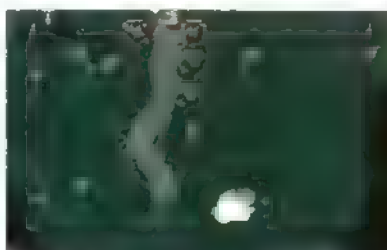
Schon bald nach dem Start der ersten Mission machen Sie mit diesen braunen Ungetümen Bekanntschaft. Die mutierten Ameisen greifen nur im Nahkampf an und lassen sich durch einige Infanteristen besiegen.





Volkov und sein treuer Vierbeiner werden per Fallschirm abgeworfen. Die beiden überleben sogar die Explosion der Ölfässer in der Nähe.

weitere vier Missionen enthält, sind aber keine weiteren aufwendigen Zwischensequenzen enthalten. Für alle Mehrspieler-Veteranen bietet Westwood ein zusätzliches Extra. Auf der Mission-CD sind neben den neuen Aufträgen nämlich über 100 Multiplayerkarten für Alarmstufe Rot enthalten. Sicherlich ließen sich die auch mit dem Editor selbst erstellen, aber eben kaum in dieser Qualität. Trotz Gegenangriff und neuer CD mit neuen Einheiten sind diese im Mehrspielermodus nicht verfügbar und können selbst in den einzelnen Missionen nicht gebaut werden. Die gesamte Technik blieb unverändert.



Gleich eine ganze Reihe Tesla-Panzer zerstören dieses Dorf.

Lediglich die Grafiken und die zugehörigen Soundeffekte für die neuen Einheiten konnte man vorher noch nicht bestaunen. Steuerung und Hintergrundmusik entsprechen jedoch denen des Originals.

Alexander Geltenpoth



## KOMMENTAR

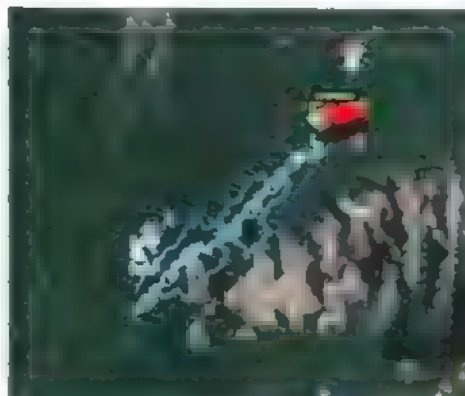
» 16 Missionen, drei neue Einheiten und eine kleine versteckte Überraschkampagne inklusive brandneuer Videosequenzen. Ähnlich wie damals der Ausnahmezustand bietet auch die Missionen-CD für Alarmstufe Rot wieder sehr langen Spielspaß. Durchschnittlich sind die Missionen etwas härter als im Originalspiel, aber vielleicht sogar eine Spur abwechslungsreicher gestaltet. Allerdings sind einige Missionen schon fast zu kurz und lassen sich in ein paar Minuten bewältigen. Schade ist nur, daß man weder im Mehrspielermodus noch im einfachen Custom-Game die neuen Einheiten bauen kann. «



## REAKTIONSFREUDIG



So viele neue Truppen wie vorerst angenommen kann der Gegenangriff dann doch nicht bieten. Abgesehen vom Tesla-Panzer und dem russischen Einzelkämpfertandem Volkov und Chitzkoi lassen sich in den Standardmissionen keine weiteren neuen Einheiten entdecken. In mehreren Aufträgen sind jedoch bereits bekannte Einheiten stärker bewaffnet. So verschießen U-Boote oder V2-Raketenwerfer auf einmal Atombomben. Allgemein ist Gegenangriff der reinste nukleare Schlagabtausch. Häufiges Abspeichern ist unumgänglich, will man nicht jede Mission mehrfach starten müssen.



Die fahrende Tesla-Spule hat die gleichen Vorzüge und Nachteile wie ihr stationäres Pendant: niedrige Feuerfrequenz, dafür große Reichweite und Schußkraft. Allerdings ist das Fahrzeug sehr schlecht gepanzert. Dafür übertrifft die Motorisierung alle Erwartungen, der Tesla-Panzer ist so flink wie eine V2.



Volkov erinnert sehr stark an die Commando-Bots aus dem Tiberium Konflikt. Sein Gewehr hat zwar nur Einzelschuß, dafür zerstört es sogar Panzer mit einigen Schüssen. Da hat Tanya keine Chance! Chitzkoi ist sogar noch schneller und tödlicher als reguläre Wachhunde und kann mehr einstecken.

Mindestens: Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayers: 2-8 Spieler im Netz, 2 Spieler über Modem

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA/SB, GM

Sprache: deutsch

CD/HD: 280 MB/30 MB

Hersteller: Virgin/Westwood

Preis: ca. DM 35,-

Grafik: 88%

Sound: 90%

Genre: Echtzeitstrategie

86%



Spielanteile:  
Action ■  
Ratsch. ■  
Strategie ■  
Wirtschaft ■

» Umfangreiche Mission-CD in Westwood-Qualität «

53



# Superspy

Ihr Name ist nicht Bond, sondern Andrews, und Sie sind der coolste Superagent, der auf Erden seine Runden dreht.



Superspy ist keine Konkurrenz für die Referenzen unter den Cartoon-Adventures.

Ihre große Stunde schlägt, als Terroristen die schreckliche Superwaffe Omega in ihre Gewalt bringen: In einer Art handgezeichnetem Computer-Comic machen Sie sich mit vielen superlässigen Sprüchen daran, die Super-Ganoven zur Strecke zu bringen. Das mit dem Tool Macromedia Director erstellte Programm Superspy präsentiert sich als traditionelles Adventure mit allen gängigen Zutaten: Gespräche mit anderen Charakteren, der geschickte Einsatz von Items und der geübte Umgang mit der Schußwaffe bringen einen des Rätsels Lösung allmählich näher. Leider trüben jedoch diverse technische Schnitzer den Spielspaß: Die ohnehin kärglichen Animationen sind reichlich abgehackt und unnatürlich, der Mauscursor signalisiert zuweilen auf dem Screen Aktionspunkte, wo in Wirklichkeit gar keine sind, und die selten synchrone, wenig professionelle Sprachaus-

gabe wirkt aufgrund der penetrant „lockeren“ Wortwahl einfach nur noch peinlich. Wer vor Superspy schon mit diversen Spitzen-Adventures in Berührung gekommen ist, wird diesem Programm sicher nicht viel abgewinnen können, Neueinsteiger und Gelegenheitsspieler kommen dagegen vielleicht halbwegs auf ihre Kosten.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486, 66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM,
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadroSpeed CD-ROM
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Technik:	Technik
Sprache:	deutsch
CD/HDD:	500MB, 10MB
Hersteller:	Navy 80
Preis:	ca. DM 100
Grafik:	57%
Sound:	53%
Genre:	Adventure
Spielanteile:	
	45%
	» Mittelmäßiger Mochteqern-James Bond «

# Ten Pin Alley

Während in den USA bei Bowling-Turnieren um immense Summen gekullert wird, fristet der „Ballsport“ bei uns eher ein Schattendasein.



Alle Zehne! Der Pinfall wird bei Ten Pin Alley durch ein Video dargestellt.

Für diejenigen, denen der Weg zur nächsten Bowlingbahn zu lang ist, schafft EA mit Ten Pin Alley jetzt Abhilfe. Drei verschiedene Bahnen stehen zur Auswahl, auf denen sich im Netzwerk oder an einem PC bis zu zehn menschliche Kugelschubser messen können. Das Spielziel scheint klar: Sie müssen möglichst häufig alle zehn Pins abräumen, also Strkes erzielen. Wer schon einmal selbst seine krummen Finger in die drei Löcher der Kugel gezwängt hat, weiß, daß es hierbei auf die richtige Rotation des Sportgerätes ankommt. Die Umsetzung derselben erfolgt bei Ten Pin Alley durch ein Golfspiel-verwandtes „Ball-O-Meter“, womit nach einiger Eingewöhnungszeit recht genau Wurfstärke, Rota-

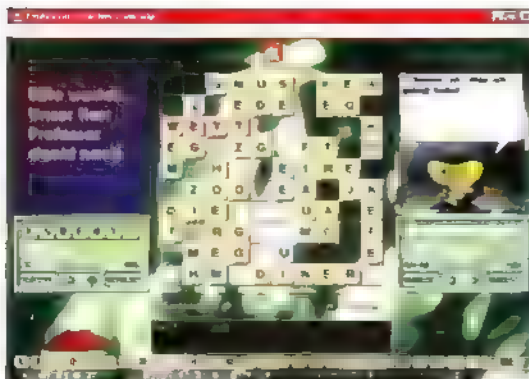
tion und Wurfzeitpunkt zu bestimmen ist. Ten Pin Alley dankt aber auch schnurgerade Würfe mit Strikes, die Animationen fallen in die Kategorie „Augen zu“, und die Dudelmusik entstammt dem lustigen Karibik-Musikantenstadel. Insgesamt zu wenig, um auch Nicht-Bowler vor den Monitor zu locken.

Christian Bigge

Mindestens:	486, 66, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM
Multiplayer:	10 Spieler, PC, Netzwerk, Internet
Handbuch:	englisch
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Sprache:	englisch
CD/HDD:	400MB, 80MB
Hersteller:	Electronic Arts
Preis:	ca. DM 80,-
Grafik:	40%
Sound:	36%
Genre:	Sportspiel
Spielanteile:	
	40%
	» Eine zu ruhig geschobene Kugel «

# XWorld

Bastei, nach eigenem Bekunden Europas größter Rätselverlag, wagt nun auch den Einstieg in die Welt der PC-Spiele.



Im „Maso-Modus“ heizt Professor Teacher den grauen Zellen erbarmungslos ein.

Mit Professor Teachers xWorld, der „ersten selbstspielenden Kreuzworträtsel-Software“, legt das Unternehmen dann auch gleich einen sehr gelungenen Start hin. Sie treten in einem Kreuzworträtsel-Wettbewerb gegen den Computer an, der Ihnen in der Person des gewitzten Professor Teacher quasi gegenüber sitzt und jeden Spielzug treffend kommentiert. Es gilt, aus einer vorgegebenen Liste von Buchstaben schnell auf dem 100 Felder umfassenden Spielbereich sinnvolle Wörter zu legen, und zwar so, daß dem Gegner der nächste Zug möglichst schwerfällt. Das Programm „versteh“ einen Fundus von 37.000 Wörtern, von denen manche „multimedial“ mit Grafiken illustriert werden. Sie haben eine ganze Latte an verschiedenen Schwierigkeitsgraden zur Verfügung, und wenn Sie sich gerne mit einer Vielzahl an seltenen Buchstaben wie X, Y oder Q herumschla-

gen, brauchen Sie sich nur für den hammerharten „Maso-Modus“ zu entscheiden. Erstaunlich ist, wie schnell und „intelligent“ Professor Teacher trotz der vielen Kombinationsmöglichkeiten auf Ihre Eingaben reagiert. Wer sich an Games wie Tetris oder Solitaire bereits begeistert die Finger wundgeklickt hat, wird xWorld wahrscheinlich kaum widerstehen können.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486er, 8 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM
Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Technik:	Technik
CD/HDD:	5MB, 6MB
Hersteller:	Bastei
Preis:	ca. DM 70,-
Grafik:	57%
Sound:	60%
Genre:	Rätsel
Spielanteile:	
	72%
	» Rätselspaß mit hohem Suchtpotential «



Darklight Conflict • Action

# LICHTQUELLEN

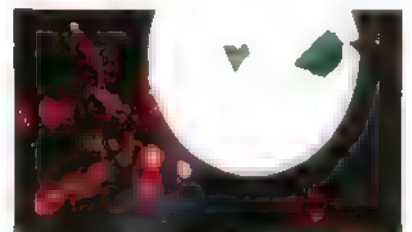
Electronic Arts zeigt neben eigenen Spielen auch eine Spürnase für die Entwicklungen unabhängiger Teams. Unlängst überraschte man mit KKND und hat nun mit Rage Softwares Darklight Conflict ein Weltraum-Actionspiel mit toller Grafik-Engine im Programm.



In einer Art Enzyklopädie kann man sich über alle in Darklight Conflict enthaltenen Objekte informieren.



Die Echtzeitberechnung verschiedener Lichtquellen gehört zu...



...den herausragenden Eigenschaften der 3D-Engine.

Die außerirdischen Reptons liegen sich mit ihren Lieblings-Alienfeinden, den Ovons, gehörig in den grünen Haaren. In einem großen Feldzug wollen die Reptons die Ovon-Galaxie ein für allemal leerfegen. Doch die eigenen Leute scheinen dafür nicht gut genug. Kurzerhand machen die Reptons einen Abstecher zur Erde und besorgen sich dort einige der besten Kampfpiloten per Traktorstrahl direkt aus ihren F16-Cockpits. Nach einigen geringfügigen genetischen Veränderungen kämpft der Spieler in der unfreiwilligen Soldner-Rolle gegen die Ovons und damit für seine Freiheit. Zu Beginn der 50 Aufträge, die sich über fünf Kampagnen

erstrecken, nimmt man an einer Reihe von Übungs- und Trainingsmissionen teil, um sich mit der fremden Technologie vertraut zu machen.

## Faszinierende Lichtspiele

Im Verlauf der Auseinandersetzung fliegt man fünf verschiedene Schiffe mit unterschiedlicher Bewaffnung oder Ausrüstung. Laser- oder Plasmakanonen und Raketen-systeme leisten in den zahlreichen Dogfights gute Dienste. Aber auch Bomberflüge auf Raumstationen, die Verteidigung der eigenen Basis in einer Geschützstellung oder das Bergen von Containern per Traktorstrahl gehören zum Aufgaben-gebiet eines reptonischen Kampf-

fliegers. Missionen und Story sind streng linear aufgebaut, nicht bestandene Aufträge müssen wiederholt werden. Die Steuerung ist auch für geübte Weltraumpiloten etwas gewöhnungsbedürftig, da die Alienschiffe recht träge reagieren. Dafür wird man aber durch eine interessante Grafik-Engine entschädigt, die alle Polygonkörper ohne Ecken und Kanten und kaum

einer Textur modelliert. Durch die Echtzeitberechnung verschiedener Lichtquellen wie Sonnen, Sterne, Explosionen und Triebwerke werden alle Objekte in ein faszinierendes Lichtspiel von 16 Bit-Farbverläufen getaucht. Zusammen mit den passenden Soundeffekten und CD-Audio-Tracks schafft Darklight Conflict eine eigenständige Spielatmosphäre. **Christian Müller**



## KOMMENTAR

» Zuckende Lichtblitze, auflodernde Raumschifftrümmer und funkenschlagende Explosionen: Darklight Conflicts Grafikengine zündet mit 32.000 Farben ein toll anzusehendes SVGA-Feuerwerk, das sich bereits mit einem mittleren Pentiumsystem vernünftig spielen läßt. Schade finde ich, daß durch die lineare Aneinanderreihung von Briefings, Missionen und Punktwertungen die Story nur Beiwerk bleibt. Eine richtige Charakterbildung hätte zusätzliche Motivation geboten. Trotzdem: Wer sich für spektakuläre Lichteffekte begeistert, kann bei sphärischen Trance-Soundtracks zahl- und abwechslungsreiche Spaceduelle fliegen. «

Mindestens: Pentium 60, 8MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 6 Spieler im Netzwerk

Handbuch: deutsch

Technik: VGA, SVGA/SB, CD-Audio

Sprache: deutsch

CD/HD: 193 MB/43 MB

Hersteller: Electronic Arts

Preis: ca. DM 90,-



Eine der riesigen Ovon-Basen im Visier des Aliencockpits. Die farbigen Pfeile links geben über Vektoren die Position verschiedener Ziele an, darunter die 3D-Sternenkarte. Rechts befinden sich die Anzeigen für Treibstoff, Schild, Geschwindigkeit und Waffenauswahl.

73% 85% 80% 100% Action



Spielanteile:  
Action ■  
Rätsel ■  
Strategie ■  
Wirtschaft ■

» Tolle Grafik-Engine mit zu wenig Spielmotivation «

55



## Kick Off 97 • Sportspiel

## STURMLAUF

Gehaßt, geliebt, verflucht, gehätschelt; an den Fußballsimulationen des Computerspiel-Pioniers Dino Dini schieden sich schon zu Amiga-Zeiten die Geister. Für Maxis unternimmt der Altmeister einen erneuten Versuch, FIFA 97 von Electronic Arts auf Dauer ins holprige Seitenaus zu drängen.

**Stellschraube**

Wie bei allen Dini-Programmen bekommen Sie Optionen satt geboten: 307 Mannschaften aus 16 Ländern, über 5.000 simulierte Originalspieler (in Deutschland aus Lizenzgründen mit verfälschten Namen), Spielereitor, fünf Spielmodi inklusive WM und Champions League und – erstmals – 36 verschiedene Kameraperspektiven, wovon mindestens sechs gut spielbar sind. Uff! Neu ist die Präsentation im schmucken 3D-Kleid. Die Spieler werden optional anhand von Polygonen dargestellt, wobei



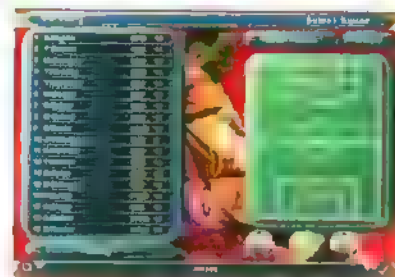
Bei Dribblings „klebt“ der Ball nun am Fuß des Spielers, dennoch kommt es häufiger zu Ballverlusten.

die Detailtreue von FIFA 97 nicht ganz erreicht wird. Dafür bietet Herr Dini acht verschiedene Bildschirmauflösungen an, wobei schnelle Pentiums selbst bei der übersichtlichen 800x600-Darstellung kaum ins Stocken geraten.

**Kickerfreuden, Kickerleiden**

Während des Spiels „klebt“ die Lederkugel erstmals den Spielern bei einem Dribbling am großen Onkel, die oftmals bemängelten Ballverluste gehören damit in die Abteilung Geschichtliches. Der ziemlich schnelle Spielablauf erlaubt dank

der einfach zu erlernenden Zweitasten-Steuerung schon nach wenigen Spielminuten zügige Kombinationen, komplizierte Aktionen wie Fallrückzieher oder Hechtkopfball führen die Akteure dann selbständig aus. Überhaupt keine Kritik? Doch! Die computergesteuerten Torhüter gehören eindeutig in die Kategorie Fliegenfänger,



Im Taktikmenü ändern Sie auch die Teamaufstellungen.



Beim FC Bayern mutiert Klinsmann zu „Klonsmane“.

Spiele gegen starke Mannschaften geraten schnell zum Glücksspiel. Zur uneingeschränkten Kaufempfehlung reicht es daher nur bei Matches gegen einen menschlichen Kontrahenten an einem PC, auf weitere Multiplayer-Optionen müssen Sie nämlich ebenfalls leider verzichten.

Christian Bigge

**KOMMENTAR**

» Immer diese Torhüter! Nie halten Sie dann, wenn die eigene Mannschaft es unbedingt nötig hätte. Auch bei Kick Off 97 ist das leider nicht anders. Letztlich haben eben diese Herren eine 80er-Wertung des neuesten Streichs von Dino Dini verhindert. Spiele gegen menschliche Konkurrenten machen dennoch sehr viel Spaß, die zahlreichen Spielmodi und Einstellmöglichkeiten im Singleplayer-Modus entschädigen Fußballfans ebenfalls. Insgesamt ein guter zweiter Platz hinter FIFA 97.«

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 2 Spieler an einem PC

Handbuch: deutsch

Technik: VGA/SVGA/SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 180 MB/50 MB

Hersteller: Maxis

Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 76%

Sound: 73%

Genre: Sportspiel

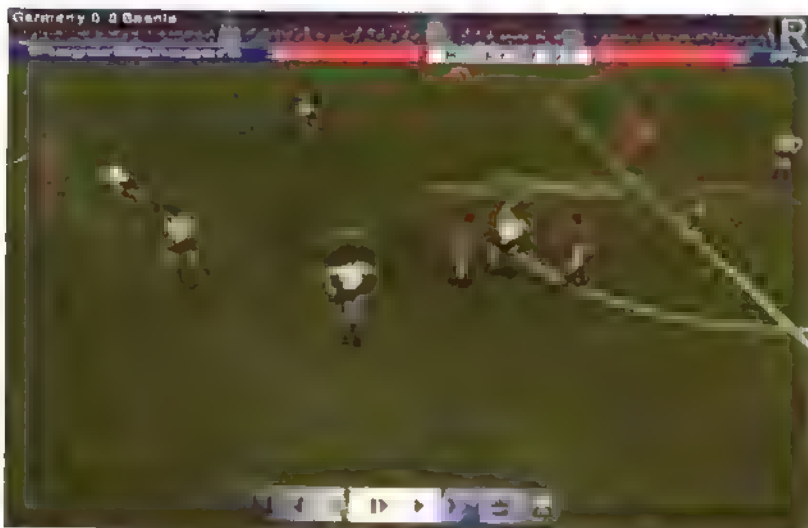
Spielanteile:

Action ■  
Rätsel ■  
Strategie ■  
Wirtschaft ■

77%



» Gelungene Fußballaction mit Schönheitsfehlern «



Mit Hilfe des eingebauten Videorekorders können Sie sich wichtige Szenen noch einmal zu Gemüte führen.



## Jack Nicklaus 4 • Sportspiel

## URGESTEIN

Wenn der Frühling ins Land zieht, sprießen neue Golfsims wie Pilze aus dem Boden. Diesen Monat versucht Accolade ein Comeback mit einem Klassiker. Jack Nicklaus Golf vermochte schon auf dem Amiga zu überzeugen, auch die neue PC-Version samt Kursdesigner besticht durch nur wenige Handicaps.

Die Platzgrafiken, auf schnellen Rechnern sogar mit einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten in TrueColor zu bewundern, gefallen durch satte Farben und Nebeneffekte, an jeder Ecke zwitschert und quakt es, per Sprachausgabe werden in den FlyBys die Lochtücken erklärt, und auch die Videoanimationen der Spieler wirken sehr realistisch. Gleich fünf Originalkurse, allesamt

von Nicklaus designt, gehören zum Lieferumfang. Umso naheliegender, den exzellenten Platzeditor des Golfgurus gleich mit auf die CD zu pressen. Mit diesem läßt sich binnen einer Stunde ein komplettes 18-Loch-Gestade aus dem Boden stampfen, via Drag and Drop werden Objekte einfach an die gewünschte Stelle geschoben.

**Plug-And-Play Golf**

Gerade diese Benutzerfreundlichkeit ist es, die Jack 4 etwa gegenüber dem Mausgefitzel eines Sim Golf auszeichnet. Alle Icons und Bedienelemente wurden wie selbstverständlich an der richtigen Stelle des Desktops plaziert. Trotz des im Vergleich zu Links LS etwas langsameren Grafikaufbaus ergibt sich ein zügiger Spielablauf, begünstigt durch eine präzise, wenn auch konventionelle Steuerung. Zwar fehlen Gimmicks wie Fußstellung, Ballrotation und freie Anordnung aller Fenster, dafür wird eine 4-Spieler-Netzwerk-Option mitgeliefert.

Christian Bigge

**KOMMENTAR**

» Accolade bedient sich eines ebenso simplen wie cleveren Tricks, um Jack 4 aus der grauen Masse zahlloser 08/15-Golfsims herauszuheben: Es wird auf Realismus pur gesetzt. Noch nie wurden gleich zehn verschiedene Matchmodi in einem Golfspiel angeboten. Zusammen mit der präzisen Steuerung, dem genialen Kurseditor und der State-Of-The-Art-Präsentation reiht sich Jack Nicklaus Golf damit hinter Links LS von Access und EAs PGA Tour Golf ein, die beide noch ein paar Optionen mehr zu bieten haben. «

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 4 Spieler an einem PC, Netzwerk, Modem

Handbuch: eingebunden

Technik: SVGA/SB

Sprache: englisch

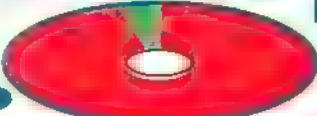
CD/HD: 464 MB/170 MB

Hersteller: Accolade

Preis: ca. DM 120,-

Markt: 85% Online: 57% Genre: Sportspiel

80%



Spielanteile:  
 Action ■  
 Rätsel ■  
 Strategie ■  
 Wirtschaft ■

» Nach PGA Tour Golf und Links die beste Golfsim «



Das Swing-O-Meter gehört zur Standardausstattung jeder Golfsim. Die Dichte des Nebels läßt sich sogar einstellen.



Durch das auf Wunsch automatisch eingeblendete Gitternetz geht das Putten bei Jack 4 problemlos von der Hand.



Jacks Kursdesigner ist einfach Klasse. Wie bei einem Malprogramm erstellen Sie in Minuten wahre Loch-Kunstwerke.

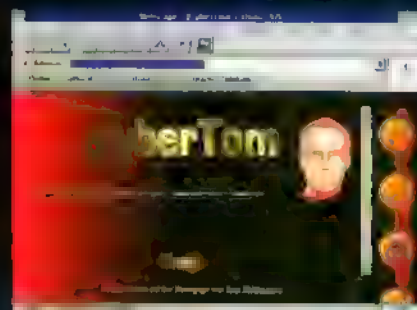


**T-Online**

# Gratis: Ihr Soforteinstieg inkl. Freieinheiten

## Nutzen Sie sofort alle Vorteile von T-Online!

T-Online – der universelle Online-Dienst, der alles kann: Btx, Btx plus, eMail und Internet. Internet jetzt mit bis zur 4fachen Geschwindigkeit!!! Mit einem Zugang nutzen Sie alle 4 Services zum Preis von einem!



■ Internet-Zugang mit eigener Homepage!

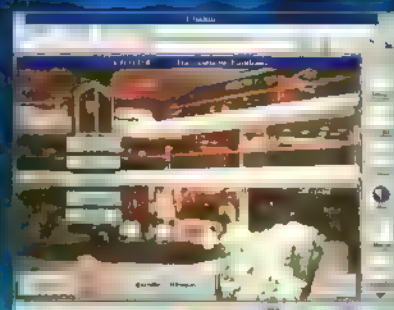
■ eMails weltweit versenden: offline vorbereiten, online absenden!

■ Bundesweiter Zugang zum günstigen City-Tarif!

■ Wahlweise automatische Gebührenbestätigung für Premiumdienste, eMail und Internet. Das spart Zeit und Geld!!!

■ Online-Shopping: Bequemer Einkaufsbummel – nur einen Mausklick entfernt!

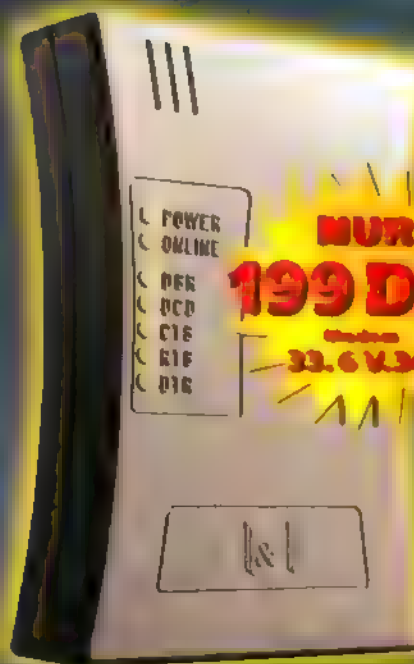
■ Homebanking: Komfortable Konto-führung rund um die Uhr bei über 3.000 Bankinstituten!



■ Über 1.000 deutschsprachige Angebote und mehr als 100 deutschsprachige Foren!

■ Über 1.000 deutschsprachige Foren!

■ Und das alles für nur 8,- DM Grundentgelt/Monat!



**NUR 199 DM**  
Stromkosten 33.600

## Und für alle, die noch kein Modem haben: Die Super-Angebote von 1&1!

Sie wollen online gehen und haben noch kein Modem? Nutzen Sie das tolle Angebot von 1&1 und bestellen Sie sich Ihr Profi-Modem zum absoluten Superpreis. Inklusive Komplett-Software und kostenloser Anmeldung zu T-Online. Also: Bestellen, auspacken, einstecken, drauf abfahren!

### Modem Skyconnect 33.600

Highspeed für Online-Freaks. Dank neuester Technologie erreicht dieses Modem rasante 33.600 bit/s und ist so der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC!

Für Windows

Best.-Nr. 4505 199,- DM

## Inklusive

Komplett-Software für T-Online, Internet, Homebanking und PC-Kommunikation!



**Lieferumfang Skyconnect 33.600:** ■ Komplettsoftware für Windows auf CD-ROM (Diskettenversion erhältlich gegen 9,60 DM Versandkostenpauschale) T-Online Software 1.2b, inkl. Netscape Navigator 3.0 und eMail Software, 1&1-Btx-Tuner, ballON Telecom Manager Plus ■ Externes Netzkabel ■ Serielles Anschlusskabel, ca. 1,50 m ■ N-kodiertes Kabel für Telefondose TAE 3 ca. 2 m ■ Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung  
**Leistungsdaten Skyconnect 33.600:** Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V42, Speicher für 4 Telefonnummern, Fax-Funktion: senden, empfangen (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte  
**Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:** ■ Windows 386 DX 40-Prozessor, 4MB RAM, DOS 3.3, WIN 3.1 oder Windows '95, CD-ROM Laufwerk, serielle Highspeed-Schnittstelle  
**Gleich mitbestellen:** ■ F-auf-NFN-Adapter für Telefondose TAE 1 (12,40 DM) ■ 5-m-TAE-Verlängerungskabel (9,60 DM)



# in T-Online auf der Heft-CD!

**Wow! CD einlegen  
und sofort in endlose  
Online-Welten starten!**

Alle, die schon ein Modem haben, brauchen nur die richtige Software und ein Paßwort für den Start ins Online-Vergnügen. Einfach die T-Online-Software von der Heft-CD installieren und die Anmeldung online abschicken.

## → Inklusive Gratissoftware!

Die T-Online-Software mit vielen tollen Tools. Absolut kostenlos. Als Vollversion auf der Heft-CD!

## → Inklusive Telefonanstieg mit Freieinheiten!

Das Grundtarif für die ersten 10 Tage und die Nutzungsentgelte für T-Online-Anschlüsse von 10,- DM übernimmt 1&1.\* Sie starten sofort und zahlen für die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.

## → Inklusive Gratis-Anmeldung für T-Online!

Als Neukunde registrieren Sie sich bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom, als Neuteilnehmer an T-Online und zahlen das einmalige Anmeldeentgelt. Sie sparen 50,- DM! (Nicht anrechnungsfähig mit der Anmeldung eines T-Online-Neuanschlusses!)



**Ganze 10,- DM  
Freieinheiten  
für Ihren  
Sofort-  
Einstieg!**



**Das 1&1 Info-Telefon:  
Rund um die Uhr.  
Zum Nulltarif!**

**0130/808 606**

**1&1**

1&1 Direkt GmbH  
Elgendorfer Str. 57  
56410 Montabaur

## T · · Online · Bestellcoupon für Ihr Modem inklusive Gratis-Software

**Ja,** ich habe noch keinen Anschluß an T-Online und möchte die vielen Möglichkeiten von Btx, Btx plus, Internet und eMail nutzen! Bitte melden Sie mich kostenlos an (Best.-Nr.: 5051).

Da ich noch kein Modem besitze, bestelle ich zusätzlich ein:

- ☐ Modem 33.600 für Windows für nur 199,- DM (Best.-Nr.: 4505)  
.. und folgendes Zubehör gleich mit.
- ☐ Verlängerungskabel (5 m) für nur 9,60 DM (Best.-Nr.: 1010)
- ☐ TAE-Adapterstecker für die Telefondose für nur 12,40 DM (Best.-Nr.: 1009)



Abb.: TAE-Adapterstecker

Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:  
☐ per beigefügtem Scheck  
☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet“ für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht)

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangsnummer und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG kündigen.

Name Vorname Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße Hausnummer (kein Postfach)

PLZ Ort

Telefon-Nr. unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein

Datum, Unterschrift

**Kennziffer: 002 057 T**

Coupon an: 1&1 Direkt GmbH · Elgendorfer Str. 57 · 56410 Montabaur



## Formel 1 • Rennspiel

# WELTMEISTERLICH

**PC ACTION** Die Wartezeit hat ein Ende, jetzt gibt Psygnosis Vollgas. Besitzer einer Beschleunigerkarte mit 3DFX-Chip dürfen sich freuen. Formel 1 ist das bisher beste Rennspiel, das die Fähigkeiten dieser Karte ausnutzt. Verliert F1 Grand Prix 2 jetzt die Pole Position?

Die Antwort lautet Nein, da Psygnosis einen Kompromiß zwischen satter Rennaction und Simulation wählte und daher gar nicht in direkte Konkurrenz zu MicroProse tritt. In PC Action haben Sie schon so viel über Formel 1 gelesen, daß wir die außergewöhnlichsten Features des Programms nur knapp aufzuzählen brauchen: 1995er FIA-Lizenz mit 17 Originalkursen und 13 Teams, 640x480 bei 65.000 Farben, fünfsprachige Rennkommentare

(Jochen Maaß als deutsche Stimme) und unterschiedliche Wetterverhältnisse.

### Spielerisch stimmig, technisch top

Drei Spielmodi, jeweils als Arcade und Grand Prix-Variante verfügbar, sorgen für ausreichend Fahr motivation. Neu ist der Leitermodus, in dem Sie sich in zwölf kurzen Rennen unbedingt vor einem immer stärker werdenden Kontrahenten platzieren müssen. Das Fahrverhalten der



Im Leitermodus wird der Wagen des zu schlagenden Kontrahenten durch einen Pfeil markiert. Hier eine Szene aus dem Replay.

Boliden ist durchweg gutmütig, kleinere Patzer und Rempeler verzeiht Ihnen Formel 1 gnädig, solange Sie nicht von der Piste abkommen, wo es dann aber sofort rutschig wird. Gleiches gilt auch bei Regenrennen, wo besonders die Beschleunigungsphase Fingerspitzengefühl verlangt. Bei längeren Rennen gewinnt das rudimentäre Setup (siehe Kasten Konkurrenten) an Bedeutung, auch an die richtige Tankstopp-

Strategie müssen Sie denken. Den Realismus eines F1 Grandprix suchen Sie vergeblich, Spaß entsteht vor allem durch die spielerische Rasanz, unterstützt von der Technik. Grafisch ist Formel 1 schlichtweg das bisher eindrucksvollste Rennspiel, der satte Metal-Soundtrack, wahlweise in Dolby Surround oder Q-Sound abgespielt, steht dem kaum nach. Zuschauerovationen, Motoren sound und der (abschaltba-

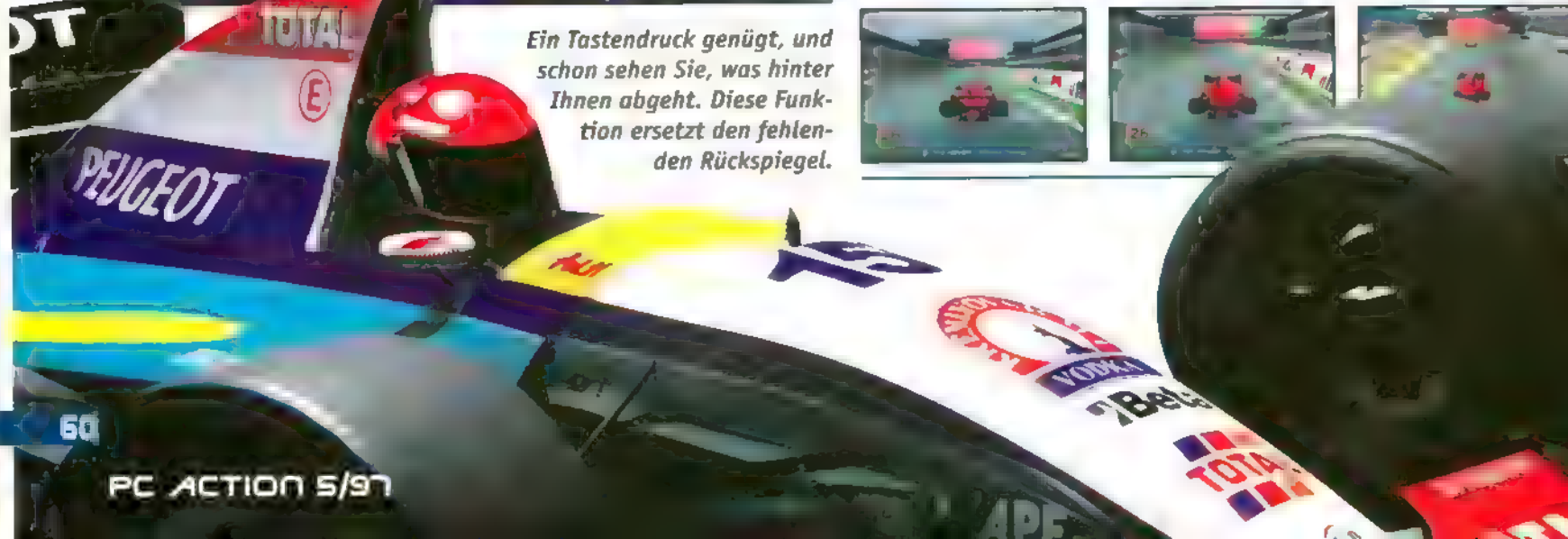


Ein Tastendruck genügt, und schon sehen Sie, was hinter Ihnen abgeht. Diese Funktion ersetzt den fehlenden Rückspiegel.

### PERSPEKTIVEN



Gleich aus sechs verschiedenen Kameraperspektiven läßt sich das Rennen bei Formel 1 erleben. Alle Ansichten sind spielbar, letztlich muß Ihr persönlicher Geschmack entscheiden.







Die Einfahrt auf die Zielgerade von Interlagos. Beachten Sie die angedeutete Großstadt im Bildhintergrund.

re) Kommentar vervollständigen die brillante Präsentation. Nahtlos ins positive Bild fügt sich die exakte Steuerung, wobei auch Lenkräder unterstützt werden.

#### Wer darf mitspielen?

Unklarheiten gab es im Vorfeld über die unterstützte und geforderte Hardware. Unser Test bezieht sich auf die 3DFX-Version, bisher die einzig verfügbare. Ab einem P100 und 16 MB RAM ist das Spiel damit recht flüssig spielbar. In den Genuß von Formel 1 könnten später noch Besitzer von 3D-Beschleunigern mit den Chips PowerVR (Videologic) und Rendition Verité kommen. Andere Chips werden wohl vorerst nicht unterstützt. Auch wenn unsere Testversion keine Multiplayer-Fähigkeiten aufwies, will Psygnosis diese in der Verkaufsversion bereits integriert haben. Geplant sind 2 Spieler Splitscreen, Netzwerk und Nullmodem. Fest steht, daß Formel 1 auch ohne diese Optionen in jede Rennspiel-Sammlung gehört. Wer bereit ist, den Hardware-Preis zu zahlen, wird mit wochenlangem Spielspaß belohnt.

Christian Bigge



Hoppla! Wenn Sie nicht aufpassen, werden Sie von der Konkurrenz gnadenlos von der Strecke geschoben.



#### VERGLEICH

Eigentlich gehört F1 Grandprix 2 zu den Simulationen und damit nicht in diesen Vergleichskasten. Da das MicroProse-Spiel aber die bislang beste Adaption des Grand Prix-Zirkus darstellt, muß unsere Wertung genannt werden. F1 setzt sich mühelos an die Spitze aller Fun-Rennspiele und bietet auch Sim-Freaks gelungene Schnittstellen. Power F1 vermochte grafisch durchaus zu überzeugen, ihm wurde aber die schwammige Steuerung zum Verhängnis.

F1 Grandprix .....	94%
Formel 1 .....	91%
Have A N.I.C.E Day .....	85%
Bleifuß .....	84%
Power F1 .....	71%



#### KOMMENTAR

» Einfach Spitze, Psygnosis! Formel 1 ist die perfekte Synthese aus Rennspaß pur und realistischen Anleihen. Das vermittelte Geschwindigkeitsgefühl vermag einen tatsächlich hinter das Steuer eines Formel 1-Boliden zu versetzen, grafisch hat es bisher noch kein besseres Rennspiel gegeben, und auch die Optionsvielfalt stimmt. Sicher, die gebotene Leistung muß zunächst teuer erkauft werden, eine Investition, die sich aber auf jeden Fall lohnt. Orchid und Diamond wird's freuen, durch solche Software wird Hardware verkauft. Für Renn-Freaks ein Muß und der Durchbruch für 3DFX, ganz sicher!«



#### KONKURRENTEN

Ja, Formel 1 will keine 100prozentige Simulation sein, und auch der Hardware-Vergleich hinkt, da es zum Erscheinungstermin von F1 Grandprix 2 noch keine 3D-Beschleuniger gab. Trotzdem lohnt ein Blick auf den Optionsvergleich:

#### Formel 1



#### F1 Grandprix 2



Hardware für optimale Performance:	P166, 32 MB RAM, Win95, 4fach-CD-ROM, 3DFX	P133, 16 MB RAM, 2fach-CD-ROM
Darstellung:	640x480, 65.000 Farben	640x480, 256 Farben
Sound:	SB, CD-Audio, Dolby Surr., Q-Sound	SB
Renn-Kommentar:	in fünf Sprachen	-
Multiplayer:	2 Spieler Netzwerk, Splitscreen, 0-Modem	0-Modem, 26 Spieler an einem PC
Original-Strecken:	17	16
Lizenz:	95er Saison	94er Saison
Perspektiven:	6	1
Setup:	Flügel, Betankung, Schaltung, Steuerhilfen, Schaden	realistisches GP-Setup
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen	stufenlos durch Abschaltung von Manövrierhilfen
Replay-Funktion:	ja	ja
Wettereinflüsse:	ja	nein
Spielmodi:	Grand Prix/Arcade, Einzelrennen oder Saison, Leiter, Duell	Einzelrennen oder Saison
Rückspiegel:	nein	ja
Fahrverhalten:	vereinfacht	realistisch

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, 2fach-CD-ROM, WIN95, 3DFX-Karte

Empfohlen: Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

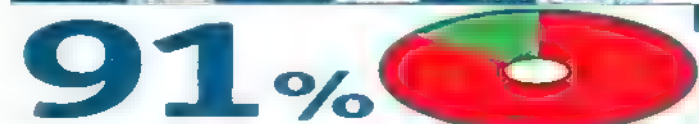
Multiplayer: geplant: 2 Spieler Netzwerk, Nullmodem, Splitscreen

Handbuch: deutsch Technik: SVGA/SB, CD-Audio

Sprache: deutsch CD/HD: 610 MB/43 MB

Hersteller: Psygnosis Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 95% Sound: 88% Werte: Rennspiel



Spielanteile:  
Action ■  
Ratsel ■  
Strategie ■  
Wirtschaft ■

» Atmosphärisch dicht, spielerisch gelungen. Ein Hit! «



## Test Drive: Off Road • Rennspiel

# STAUBSCHLUCKER

Die Zeit der Tourenwagen ist vorbei. Nachdem Accolade in der Test Drive-Serie seine Boliden bislang ausschließlich über asphaltierte Highways jagte, werden Sie nun ins Gelände geschickt, ausgestattet mit vier Off Road-tauglichen Vehikeln und einer neu entwickelten 3D-Engine.

Welcher Autofreak träumt nicht davon, einmal mit einem Jeep, Land Rover, Chevy Pickup oder Hummer (das sind die Dinger mit drei Metern Radstand!) Tempo 200 auf einsamen Wüstenpfaden anzutesten. Bei Test Drive: Off Road können Sie Ihren Traum zumindest digital ausleben. Gleich zwölf verschiedene Strecken mit den Terraintypen Wald, Wüste und Schnee

packten die Amerikaner ins Spiel, allesamt versehen mit diversen Sprungschanzen und Canyon-Durchfahrten. Sechs Kurse stehen zu Beginn zur Verfügung, den Rest der Pracht müssen Sie sich erst „erfahren“, indem Sie sechs Ligapokale gegen 23 Computergegner gewinnen. Im Übungsmodus können Sie natürlich jederzeit Trainingsrunden drehen, hervorragend dazu geeignet sind auch Duelle gegen menschliche Piloten dank mehrerer Multiplayer-Modi, wobei pro Rennen maximal vier motorisierte Gumbälle auf die Reise geschickt werden.

### Die Hardware-Bremse

Die Autos bewegen sich bei Test Drive: Off Road in einer kompletten 3D-Welt, bis auf unbedingt zu passierende Checkpoints sind Ausflüge in die Botanik während der Rennen also durchaus erlaubt und



Das Fahrverhalten wurde an die Untergründe angepasst. Auf Schnee müssen Sie z.B. mit einem langen Bremsweg rechnen.



Am Start geht's eng zu. Immer vier Wagen werden von Accolade in einem Rennen auf die Reise geschickt.

manchmal gar nützlich. Die Landschaftsdarstellung unter SVGA ist einigermaßen detailliert, verlangt aber von Ihrem heimischen Rechenknecht einen hohen Wegezoll. Für die SVGA-Auflösung bleibt ein P166 das Maß aller Dinge, Besitzer kleinerer Systeme müssen sich ihren Spielspaß auf Kosten von wesentlich häßlicherer und auch unübersichtlicherer Grafik erkaufen. Dafür verrichtet die Steuerung

der Boliden ihren Dienst äußerst präzise, und der CD-Soundtrack der Heavy-Combo Gravity Kills entschädigt für vieles. Aufgrund des gut abgestuften Schwierigkeitsgrades, diverser Spielmodi und einiger Gimmicks wie etwa Bonuswagen und Videorekorder besteht die Spielmotivation bei Test Drive: Off Road auch noch nach längerer Fahrzeit. Off Road-Fans sollten also einmal probespielden.

Christian Bigge



### KOMMENTAR

» Eigentlich Klasse Rennaction, die Accolade da bietet. Wenn da nur nicht diese hohen Hardware-Anforderungen wären. Für Besitzer schneller Systeme bringen vor allem der Ligamodus und natürlich die Netzwerkduelle reichlich Spielspaß, auch wenn die Rennstrecken sich auf Dauer sehr ähneln. Dafür stimmen Steuerung und Gegnerverhalten, der fetzige Soundtrack läßt Atmosphäre aufkommen. Rennspiel-Fans sollte das bis dato actionlastigste Test Drive auf jeden Fall einen längeren Blick wert sein.«

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 200, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, WIN95		
Multiplayer:	2 Spieler Splitscreen, Modem, Nullmodem, 4 Spieler Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	238 MB/44 MB
Hersteller:	Accolade	Preis:	ca. DM 100.-



» Off Road-Feeling über Hardware-Klippen «



## Star Command • Echtzeitstrategie

## KRIEG DER STERNE

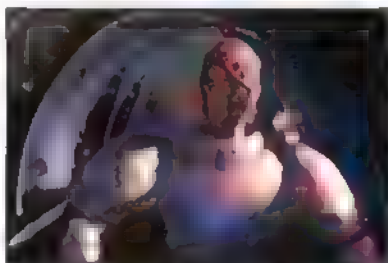


Die Menüleiste ist bei Star Command auf der linken Seite und unten. Planeten sind nur Verzierung, genauso wie die dunklen Mauern.

Terraner, Computronen, Nomaden und Triumviraten lebten lange Zeit in friedlicher Koexistenz in der Galaxis. Eine fünfte Rasse, die Ahkun Vek, sät jedoch Zwietracht und überzog die ehemals Verbündeten mit Krieg. Die wenigen Überlebenden der erbarmungslosen Gefechte haben nur ein Ziel: ihr Volk aus der Sklaverei zu befreien und wieder zur alten Größe zu führen. Doch die Ahkun Vek verfügen über die gestohlenen Technologien aller vier Rassen. Nur mit vereinten Kräften konnte es den anderen gelingen, das Joch der Ahkun Vek abzuwerfen.

#### Unendliche Weiten?

Wie gewohnt wird auch Star Command nur zweidimensional dargestellt. Sämtliche Einheiten werden auf einer Ebene bewegt, d. h. es gibt kein Pendant zu Flugzeugen, Bodentruppen und Schiffen anderer Echtzeitstrategiespiele. Etwas merkwürdig ist auch das Universum aufgeteilt. Mauern im All quetschen das Spielfeld dann doch wie-



Der oberste Feldherr der Ahkun Vek provoziert den Spieler.

der in gewohnte Dimensionen. Es ist also leider wieder nichts mit dem freien dreidimensionalen Raum. Soweit wirkt Star Command ziemlich altbacken und kann mit keinerlei neuen Features aufwarten. Auch Steuerung und Benutzeroberfläche orientieren sich an bereits existierenden Vorgaben.

#### Innovativ?

Basisbau, Ressourcenförderung und Einheitenproduktion von Star Command funktioniert nach einem sehr simplen und trotzdem bisher nicht gesehenen System. All diese Funktionen werden nämlich von einer einzigen Einheit, dem Mutterschiff, ausgeführt. Teilweise

Jede zweite Softwareschmiede meint, sie könne sich mit einem C&C-Clone eine goldene Nase verdienen. Weit gefehlt, denn warum sollte irgendjemand einem billigen Abklatsch den Vorzug geben? Echtzeitstrategie darf es schon sein, aber eben innovativ. Zumindest mit einer frischen Idee geht Metropolis an das Genre heran.



Diese kleinen Schiffe sind preiswert zu produzieren, in solchen Rudeln aber extrem gefährlich und damit sehr effektiv.

werden dazu noch Weltraumstationen benötigt. Das Mutterschiff ist auch die einzige Einheit, die nicht gebaut werden kann. Geht es verloren, ist die Mission schon fast nicht mehr zu schaffen. Jede einzelne Rasse verfügt über eigene Technologien. Allerdings können die Wissenschaften der anderen Völker studiert werden. Dazu werden Weltraumuniversitäten benötigt, die das Mutterschiff und typische Einheiten dieser Rasse in

der Nahe automatisch aufwerten. Insgesamt besitzt jedes Volk mit maximal erforschter Technologie insgesamt jeweils 16 verschiedene Gebäude und Schiffe. Nachdem die Ressourcen relativ schnell erschöpft sind, eignet sich Star Command als kurzweiliges Multiplayerspiel. Bis zu vier Spieler können über Internet oder Netzwerk an dem hektischen Match teilnehmen.

Alexander Geltenpoth



#### KOMMENTAR

» Star Command besitzt einige wirklich gute Ansätze. Allerdings ist es technisch im Vergleich zu Alarmstufe Rot zweitklassig. Den Soundeffekten fehlt es an Realismus, die Sprachausgabe ist zwar zweckmäßig, trägt aber nicht zur Unterhaltung bei. Grafisch ziemlich mißlungen sind die Hintergrundgrafiken. Einheiten und Zwischensequenzen sind zumindest von akzeptabler Qualität.«

Mindestens: 486/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 4 Spieler Netzwerk, Internet; 2 Spieler Modem

Handbuch: deutsch Technik: SVGA, SB

Sprache: deutsch CD/HD: 76 MB/76 MB

Hersteller: Metropolis/GT Interactive Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 72% Sound: 63% Genre: Echtzeitstrategie

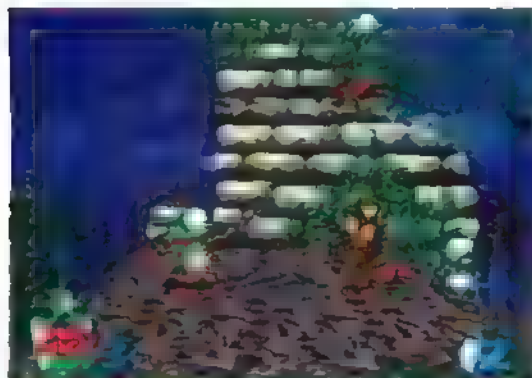


» Technisch unterlegen, inhaltlich akzeptabel «



# Bug Too!

Segas PC-Division legt mit Bug Too! die Umsetzung ihres zweiten 3D-Jump & Runs aus der Welt der Käfer vor. Großen Erfolg wird sie damit sicher nicht haben...




Als zeitgemäß kann man die 320x200-Auflösung von Bug Too! kaum mehr bezeichnen.

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Ein Filmstar mit besonderem Faible für Action engagiert unsere drei Protagonisten vom Fleck weg für eine Reihe von spektakulären Zelloidstreifen, die sich allesamt durch ihre außergewöhnliche Stuntlastigkeit auszeichnen. Eine dicke Limousine bringt Bug, Maggot Dog und Super Fly sofort an den Drehort, wo das düstere Grusel-Ambiente von Anfang an nichts Gutes verheißt. Sie haben nun die Wahl, mit welchem der drei höchst unterschiedlichen Charaktere Sie das Set erforschen wollen: mit dem Käfer, einem schlurfenden und sabbernden Hund oder mit dem Kerl im coolen 70er Jahre-Styling. Die 3D-Welten, in denen Sie es mit aggressiven Gegnern und dem bekannten Arsenal an hinterlistigen Fallen sowie beweglichen Plattformen zu tun bekommen, gliedern sich in mehrere Abschnitte, die Sie teilweise in beliebiger Reihenfolge knacken können. Gra-

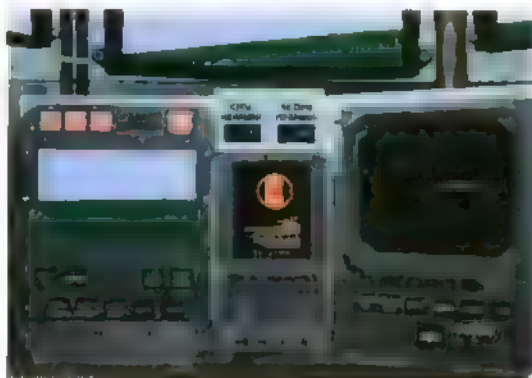
fisch enttäuscht Bug Too! mit seiner altbackenen 320x200-Auflösung auf ganzer Linie, während man der stets zum Geschehen passenden klanglichen Untermalung durchaus positive Seiten abgewinnen kann. Größter Schwachpunkt des Spiels ist allerdings das Leveldesign, das mit seinen oft ziemlich unfairen Puzzles die Motivation recht schnell erlahmen läßt.

Herbert Aichinger

Mindestens:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM						
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM						
Multiplayer:	Zwei Spieler an einem PC						
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA/SB				
Sprache:	englisch	CD/HD:	247 MB/1 MB				
Hersteller:	Sega PC	Preis:	ca. DM 80,-				
Grafik:	33%	Sound:	68%	Genre:	3D-Jump & Run	Spielanteile:	
37%				Action Rätsel Strategie Wirtschaft			
» Ebenso unansehnlicher wie unfairer Käfer «							

# iM1A2 Abrams


Mit der Simulation des titelgebenden amerikanischen Kampfpanzers komplettiert Interactive Magic seine Palette an militärischen Spielen.



Vom Platz des Kommandanten läßt sich jederzeit zum Fahrer oder Kanonier wechseln.

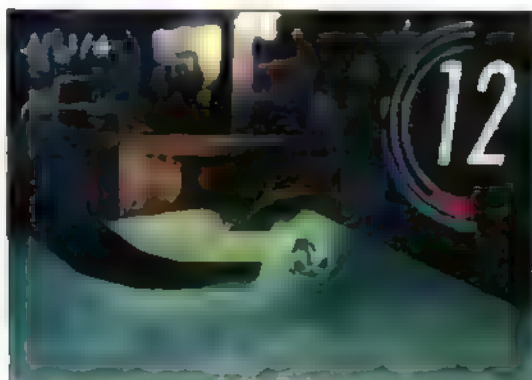
Als Kommandant eines Tank-Platoons sind Sie für vier der Stahlungetüme verantwortlich. Obwohl man in jedem der Panzer auch Fahrer, Kanonier, und Richtschütze ist, kristallisiert sich während der drei Feldzüge mit über 70 Missionen die Schaltzentrale des Kommandanten als spielerisches Zentrum heraus. Nach einem Briefing haben Sie dort alle Informationen parat, um die Koordinaten feindlicher Einheiten an den Kanonier zu geben, dem Fahrer neue Wegpunkte zu setzen, und um Artillerie- oder Luftunterstützung zu bitten. In der Natur des Gefährts und des Panzerkriegs liegt es, mehr Strategie und Taktik als Geschicklichkeit zu fordern. Technisch präsentiert sich die derzeit einzige ernstzunehmende Simulation dieses Fachs dann auch mehr als dröge.

Die gerenderten Original-Cockpits sehen noch am besten aus. Die SVGA-3D-Engine zeigt zwar texturierte Landschaften und Fahrzeuge, ist aber derart arm an Objekten, daß kaum das Gefühl aufkommt, sich wirklich über ein Gefechtsfeld zu bewegen. Zu empfehlen ist Abrams daher auch nur echten Militär-Fans. Action- und Optik-verwöhnte Armored Fist-Veteranen kommen hier jedenfalls nicht auf ihre Kosten. Christian Müller

Mindestens:	486, 66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM					
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM					
Multiplayer:	geplant					
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB			
Sprache:	englisch	CD/HD:	549 MB/3 MB			
Hersteller:	Interactive Magic	Preis:	ca. DM 100,-			
Grafik:	45%	Sound:	50%	Genre:	Simulation	Spielanteile:
40%						
» Trockene Simulation, hausbackene Technik «						

# Scorcher

Ein 3D-Rennspiel mit 16-Bit-Farben ohne 3D-Karte? Bei Scorcher von GT Interactive war das jedenfalls kein Problem.




Gähnende Löcher überall! Bevor Sie an Sie denken, ist eine Trainingssession angesagt.

Mit futuristischen Bikes, die eher an Bowlingkugeln als an Motorräder erinnern, müssen Sie durch sechs verwüstete Stadtlandschaften kullern. Jeder Strecke verpaßte GT ein knallhartes Zeitlimit, so daß Sie schon einiges Training benötigen, um im Championship-Modus auch die letzte Strecke zu Gesicht zu bekommen. Mit Hilfe zweier Tasten können Sie den Turbo betätigen oder Ihr Vehikel mittels Raketenantrieb zum Hüpfen bringen. Letzteres ist auch unbedingt notwendig, da sich quasi hinter jeder Biegung ein fieses Hindernis oder ein gähnendes Loch auftut. Verlassen Sie die oftmals unbegrenzte Strecke, müssen Sie teilweise einen ganzen Abschnitt wiederholen. Kollisionen überstehen Sie gänzlich unbeschadet, geschossen wird nicht, Ihre einzige Aufgabe besteht in der Navigation. Für gute Übersicht sorgt die Auflösung 640x480,

selbst mit der eingangs erwähnten Farbtiefe für einen P166 kein ernsthaftes Problem. Dennoch bietet Scorcher langfristig zu wenig Abwechslung. Die sechs Kurse kennen Sie nach in paar Stunden in- und auswendig, Fahrzeug-Upgrades gibt es nicht, und der fehlende Multiplayer-Modus ist beinahe unverzeihlich.

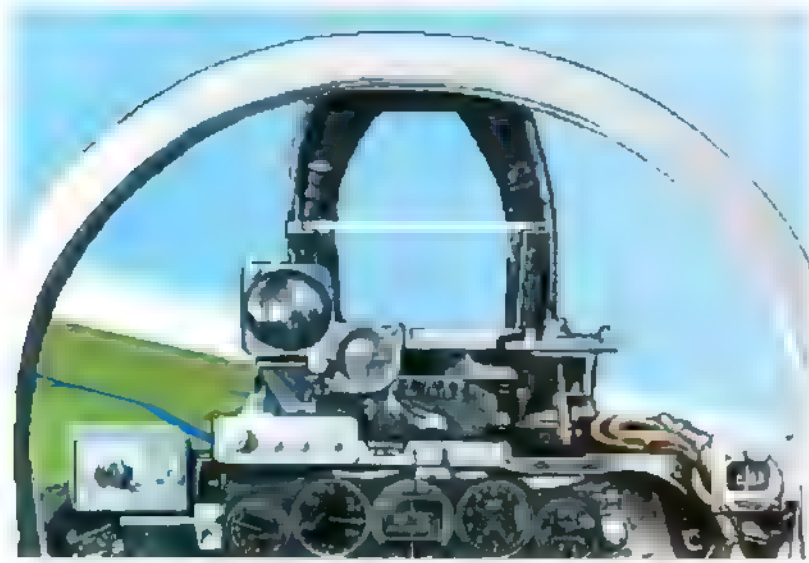
Christian Bigge

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, Achtfach-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA/SVGA, SB, CD-Audio
Sprache:	deutsch	CD/HD:	44 MB/25 MB
Hersteller:	GT Interactive	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	76%	Sound:	68%
Genre:	Rennspiel		Spielanteile
<div> <div>38%</div> <div>  </div> </div>			Action Rätsel Strategie Wirtschaft
» Zu schwer, zu wenig, zu allein: Nein! «			



## Air Warrior 2 • Flugsimulation

## BRACHLANDUNG



Feindliche Flugzeuge erscheinen lange Zeit als ein einziger Pixel am Firmament, bevor sie langsam ihre wirkliche Kontur annehmen.

Als sich 1986 Kesmais Air Warrior in die Lüfte erhob, waren Online-Spiele noch Zukunftsmusik, und in kürzester Zeit avancierte die Flugsimulation zum Aushängeschild einer neuen Spielart der PC-Unterhaltung. Elf Jahre später will die Neuauflage auch den Einzelspieler in seinen Bann ziehen.

Im Auftrag von Interactive Magic will Kesmai diesmal Einzelspieler nicht außen vor lassen. Konnten den Vorgänger nur Modem-Besitzer nutzen, bietet Air Warrior 2 über 100 Missionen, die auf sechs Kampagnen verteilt sind. Geflogen wird in vier Epochen vom Ersten Weltkrieg bis zum Luftkampf über

Korea. Interessant sind dadurch auch die 35 zur Verfügung stehenden Flugzeuge, die mit originalen Cockpits und Flugmodellen reichlich Abwechslung bieten. Von Richthofens Triplane über die Junkers Stuka und B17 bis hin zu den ersten tauglichen Düsenjets F-86F Sabre und MIG 15 wird die technologische Entwicklung nachspielbar. So sind die Aufträge recht abwechslungsreich, wenn man als Bomberpilot eine der fliegenden Festungen im Griff haben muß oder als Patrouillenjet nach feindlichen Aufklärern Ausschau hält. Zusätzlich spendiert wird ein Missions-Editor, der zwar detailliert, aber umständlich zu bedienen ist. Trotz der gebotenen Beschäftigungsfülle gelingt es Air Warrior 2 im Vergleich zu seinen Genre-Konkurrenten nicht, im Einzelspieler-Modus den richtigen Spielspaß zu entwickeln. Das liegt in erster Linie an der veralteten und unansehnlichen Grafik, mit der es unmöglich ist, ein Gefühl für Geschwindigkeit

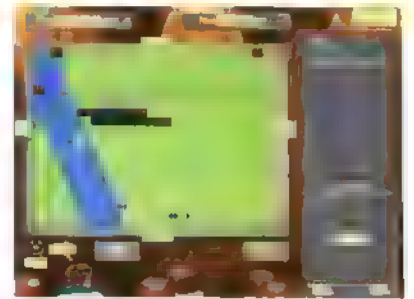
oder Flughöhe zu bekommen. Die Landschaft ist grün, der Himmel blau, die Sonne ein gelber Punkt, Flüsse, Straßen und Seen gar nur kantige Farbflächen. Ein Hauch 3D zeigt sich durch einsame Pyramidenberge und in Reih und Glied stehende Pyramiden-Bäume. Gebäude sind gerade noch erahnbar, erinnern aber an den ausgeschütteten Inhalt eines Mathematikkastens. Eine Szenerie, die heutigen Maßstäben in keiner Weise standhält und auch durch Auflösungen von bis zu 1024x768 nicht schöner wird. Wenn die Optik derart unbefriedigend ist, können auch die penibel simulierten Flugmodelle der Motivation nur wenig auf die Sprünge helfen. Gerade aus technologischer Sicht gibt es keinen Grund für diese Polygon-Einöde: Während eines Online-Spiels müssen ja lediglich Daten über Koordinaten und Aktionen der Mitspieler übertragen werden, die gesamte Programmumgebung befindet sich auf den lokalen PCs.

#### Tolles Online-Vergnügen

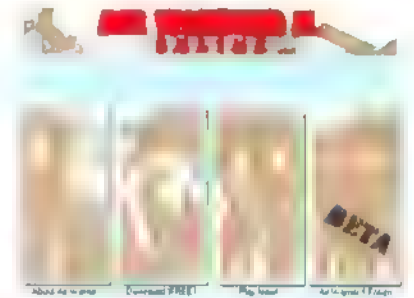
Dafür darf Air Warrior 2 im Multiplayer-Modus seine Stärke ausspielen, indem es Online-Nutzern riesige Luftkampf-Szenarien bietet. Mit etwas Vergleichbarem kann keine andere Flugsimulation aufwarten. Via CompuServe oder AOL trifft man sich in der Offiziersmesse, wagt ein Schwätzchen mit Heißspornen oder läßt sich von Veteranen nützliche Flugtips geben. Danach klinkt man sich in eine der je



Unschön wirkt das Cockpit mit allen zugeschalteten Instrumenten.



Die Missions-Briefings der Einzelspieler-Missionen wirken spartanisch.



Via CompuServe oder AOL bringt Air Warrior 2 den meisten Spaß.

nach Epoche und Realismusgrad unterschiedlichen Arenen ein, die von bis zu 110 Spielern angefliegen werden können. Dort darf man sich Einzel-Missionen aussuchen, kann als Staffel-Mitglied an einer Kampagne teilnehmen oder versuchen, in der großen Luftschlacht "Jeder gegen jeden" zu überleben. Im Kampf gegen intelligente, menschliche Gegner, die per Chatfunktion Hilfe anfordern oder sich gegenseitig provozieren, werden auch die größten Polygone ganz, ganz klein, und Air Warrior 2 macht einen Heidenspaß. **Christian Müller**



#### KOMMENTAR

» An Air Warrior 2 scheiden sich die Geister ebenso wie an seinem Vorgänger. Während sich PC-Flieger mit Modem oder gar AOL- oder CompuServe-Account über den unvergleichlichen Reiz der Luftkämpfe gegen zahlreiche menschliche Mitspieler freuen können, ist für nicht angeschlossene Stand-Alone-Piloten jede andere aktuelle Flugsimulation die bessere Alternative. Die gebotene Optik verdirbt schließlich jegliche Freude an den vielen realistischen Flugmodellen und historischen Schauplätzen. Das Auge spielt eben immer noch mit. «

Mindestens: 486DX/50, 12 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: Modem, Online-Dienste

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA/SB

Sprache: englisch

CD/HD: 585 MB/156 MB

Hersteller: Kesmai/Interactive Magic

Preis: ca. DM 100,-

60% 30% Sound 25% Genre: Flugsimulation

33% 85%

Einzelspiel

Onlinespiel



Spielanteile:  
Action ■  
Ratsel ■  
Strategie ■  
Wirtschaft ■

» Die Online-Referenz ohne Einzelspieler-Qualitäten «

65



## Comanche 3 • Flugsimulation

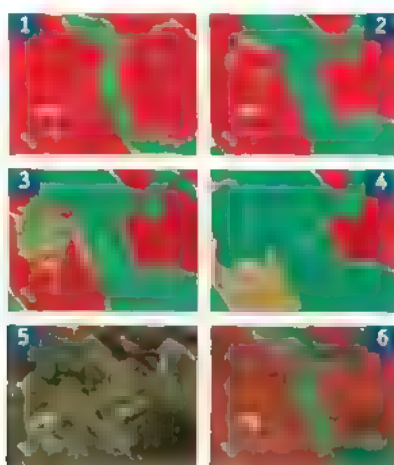
# AUF DER P

**PC ACTION**

Wolkenfäden verschleiern den abendlichen Horizont. Aus tausend Metern Höhe sehen die bewaldeten Hänge und tiefen Flußtäler so friedlich aus. Aber als plötzlich die Alarmsirene einen feindlichen Radarstrahl signalisiert, sticht der Bug des Helikopters instinktiv tief hinab in die Schatten der Höhenzüge...



*Bildschön und kein Video! In die verschiedenen Außenansichten sollte man mehrmals während des Fluges wechseln, das lohnt sich. Wem das zu gefährlich ist, darf sich und seine Flugkünste in einem kompletten Mission-Replay noch einmal bewundern.*



Große taktische Bedeutung für den Einsatz hat die Einbeziehung des Geländes. Die ersten vier Bilder der Cockpit-Navigationskarte zeigen die veränderten Höhenlinien im Steigflug. Grüne Flächen liegen unter dem Comanche, gelbe auf gleicher Höhe, rote Bereiche geben höheres Niveau an. Bild 5 zeigt die normale Vogelperspektive einer Satellitenaufnahme, Bild 6 kombiniert beides.

Ohne viel Video-Brimborium versetzt Novalogics dritte Simulation des US-Kampfhubschraubers RAH-66 Comanche den Spieler direkt in das Cockpit des hochgezüchteten Prototypen für den Einsatz im 21. Jahrhundert. In nur fünf Trainings-Einheiten wird man über Sprechfunk in die grundsätzlichen Flug-Möglichkeiten und die Bedienung der Waffensysteme eingewiesen. Danach stehen in vier Kampagnen je-

weils acht zusammenhängende Missionen zur Verfügung. Bei den Aufträgen handelt es sich um Patrouillen-, Verteidigungs- und Angriffsflüge, die im Alleingang, mit Wingman oder in einer ganzen Staffel geflogen werden müssen. Mit dabei sind natürlich auch wieder Nachteinsätze und das bekannte Waffenarsenal, von der Bordkanone und den Stinger-Raketen über die Hellfires und die Zielzuweisung zum Einsatz des Wingman bis hin zur Koordi-

naten-Übermittlung für den Artillerie-Einsatz. Soweit also wenig Neues für Comanche-Veteranen. Neben der neuen Grafik-Engine verhilft aber vor allem die Ausdehnung des Spielprinzips in den Simulator-Bereich Comanche 3 auf den Genre-Thron. Die genaue Balance zwischen realistischer Simulation und Ballerspiel ist es, die Comanche 3 so hervorragend spielbar macht. Der Stealth-Hubschrauber läßt sich mit Joystick, Pedalen und Waffnenkontrollsystem ebenso gut manövrieren wie mit der Tastatur. Mit zunehmender Vertrautheit können die Flughilfen peu à peu abgeschaltet werden. Eine Option, die beispielsweise auch in der Rennsimulation Grandprix 2 großen Erfolg hatte. So bleibt ein Spiel lange Zeit motivierend und einem größtmöglichen In-



Hier erkennt man an den Cockpit-Fenstern den Einfluß des Echtzeit-Lightsourcing. Die untergehende Sonne verursacht einen Lichtreflex. Im weiteren Vorbeiflug sieht man dann die Scheiben wieder transparent werden und erkennt sogar die Helikopter-Besatzung.



# RSCH



Die arktische Kampagne: Während die Landschaftsformen mittels der Voxel 2-Engine modelliert werden, bestehen alle Objekte, wie z. B. dieser getarnte, mobile Gefechtsstand, aus Polygonen, die mit Texture-Mapping überzogen sind.

teressantenkreis zugänglich. Um die im Schwierigkeitsgrad deutlich ansteigenden Kampagnen heil zu überstehen, muß man schnell reagieren, die überschaubare Tastaturbelegung im Griff haben und die Waffensysteme zum richtigen Zeitpunkt und effektiv einsetzen. Vor allem aber sind die Flugeigenschaften des Stealth-Hubschraubers auszunutzen. Unter Einbeziehung der Topographie, knapp über dem Erd-

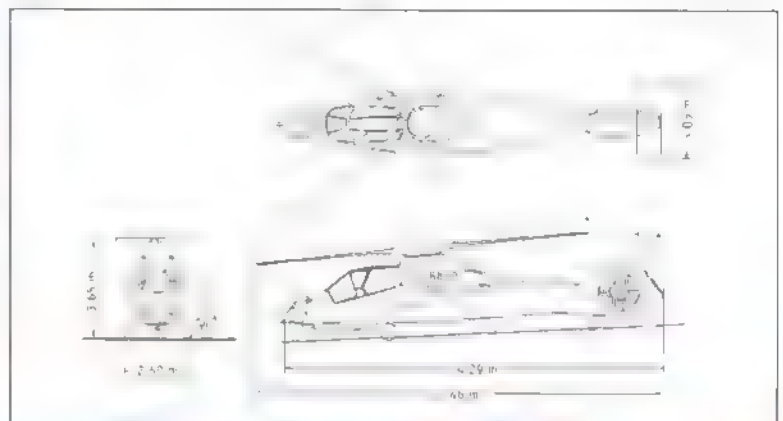
boden fliegend, kann man sich mit dem Comanche im Hoover-Modus unbemerkt an feindliche Stellungen herantasten. Eine besondere Bedeutung erhält dabei die Darstellung der Cockpit-Navigationskarte, die stets über das Höhenniveau der umgebenden Gelände-Formationen Aufschluß gibt. Das ungedeckte Abfliegen der Wegpunkte endet meist nach wenigen Sekunden in einem millionenschweren Wrack.



## DER RAH-66 COMANCHE

Ende der 80er Jahre erhielt der amerikanische Flugzeughersteller Boeing-Sikorsky von der US Air Force den Auftrag, einen zweisitzigen Stealth-Kampfhubschrauber für das 21. Jahrhundert zu entwickeln. 1992 wurden, nach dem Bau eines Prototyps, die Produktionsverträge unterzeichnet. Die ersten Luftwaffen-Testflüge begannen erst im Januar dieses Jahres. Die eigentliche Air Force-Produktion wird erst 2004 aufgenommen werden, so daß es bisher nur wenige, wohlbehütete Exemplare des Helikopters gibt. Dank Novalogic können PC-Spieler die neue "Wunderwaffe" schon seit vier Jahren begutachten.

Höchstgeschwindigkeit .....175 Knoten  
Steigungsrate .....470 m/Min.  
Reichweite .....ca. 2.000 km  
2 Turbotriebwerke mit je 1.432 PS  
Fünf-Blatt-Rotor  
Leergewicht .....ca. 3,9 t  
Kampfgewicht .....ca. 5,3 t



In dieser Kampagne ist die eigene Basis an einer wunderschönen karibischen Bucht untergebracht. Während morgens die Sonnenstrahlen tolle Lensflare-Effekte auf die Cockpit-Fenster zaubern, liegt das Hauptquartier abends im Dämmerlicht.

## PC ACTION PRÜFSTAND

Durch zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten läßt sich Comanche 3 auf nahezu jedem System vernünftig spielbar anpassen. Bis zu einem P133 müssen Sie sich allerdings mit zum Teil gehörig abgespeckten Grafik-Details vorliebnehmen. In der groben VGA-Darstellung verliert Novalogics Voxel 2-Engine dann gänzlich ihren Reiz. Die angegebene Spielbarkeit bezieht sich auf mittlere Detail-Einstellungen.

Pentium 100, 16MB, 2MB Elsa Trio

Pentium 166, 32MB, 2MB Elsa Trio

Pentium 200 MMX, 32MB,  
4MB Matrox Mystique

800x600



unspielbar

640x480



unspielbar

gerade noch spielbar

512x384



kaum spielbar

gut spielbar

gerade noch spielbar

gut spielbar

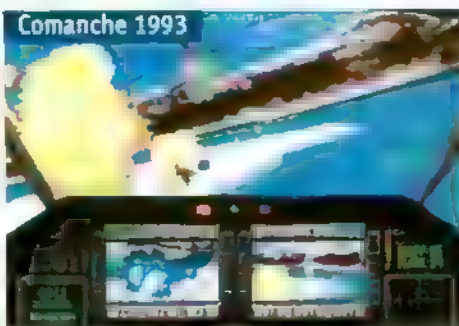
optimal



## DIE COMANCHE-STORY



Zu Beginn des Jahres 1993 war die Fachwelt sprachlos. Ein bis dato unbekannter Entwickler namens Novalogic krepelte die grafischen Maßstäbe im Flugsimulations-Genre kräftig um. In ihrem Spieledebüt "Comanche - Operation White Lightning" setzten die Kalifornier erstmals ihre patentierte VoxelSpace-Technologie zur Echtzeit-Modellierung von Landschaftsoberflächen ein (Mindestvoraussetzung: ein 386SX-Prozessor!). Im Mittelpunkt stand der hochgezüchtete Hubschrauber-Prototyp RAH-66 Comanche, der der actionlastigen Simulation bis heute seinen Namen gibt. Innerhalb eines Jahres folgten zwei Missionsdisks, die den Umfang der Missionen des "Ur-Comanche" auf über 100 schraubten und inzwischen in der Compilation Comanche-CD erhältlich sind. Im September 1995 wurde dann Werwolf vs. Comanche, der inoffizielle Comanche 2, fertiggestellt. Auf der Basis der nur wenig überarbeiteten Voxel-Engine standen dabei für Novalogic die Neueinführung des russischen Hubschraubers KA-50 Werwolf und die Multiplayeroption per Modem und Netzwerk im Vordergrund. Seitdem bastelte Novalogic mit dem Panzersimulator Armored Fist und dem U-Boot-Spiel Wolfpack auf anderem Terrain und vor allem an der Weiterentwicklung der VoxelSpace-Engine, die in Comanche 3 nun als Version 2.0 hervorragende Dienste leistet.



Werewolf vs. Comanche 1994



### Eine Simulation, die Spaß macht

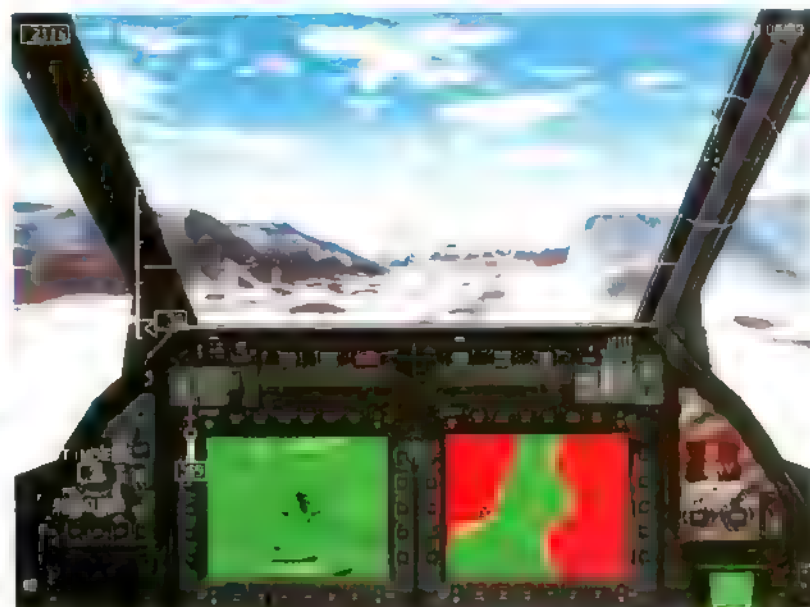
Während die vier gezeigten Terrains (Dschungel, Arktis, gemäßigte Zone und Wüste) mittels Voxel 2-Technologie in Echtzeit gerendert werden, bestehen alle anderen Objekte wie Gebäude, Luft- und Bodenfahrzeuge aus Polygonen, die mit detaillierten Texturemapping versehen sind. Besonders Wert legte Novalogic auf eine detailgetreue Modellierung des Co-

manche. So öffnen sich beispielsweise in der Außenansicht die Raketen-schächte, oder man sieht durch die transparenten und mit Lightsourcing belegten Cockpitfenster die animierten Köpfe der gerenderten Piloten. Ein virtuelles Cockpit hätte dem Ganzen noch die Krone aufgesetzt, aber leider sind nur starre Ausblicke zur Seite möglich. Neben den technischen Weiterentwicklungen ist die komplette

## KOMMENTAR



» Zwar erscheint Novalogics VoxelSpace-Technologie in Zeiten der 3D-Beschleuniger nicht mehr ganz so revolutionär wie noch vor vier Jahren, aber dennoch bietet Comanche 3 die bisher beste grafische Darstellung unter allen Flugsimulatoren. Ob man durch Canyons fliegt oder über der transparenten Wolkendecke weilt, Voxel 2 ist ein Fest für die Augen. Das allein macht freilich noch kein gutes Spiel aus, und so weiß die action- und spielspaßorientierte Simulation auch durch eingängige und vielfach einstellbare Steuerung zu gefallen. Das gute Handling des HighTech-Hubschraubers ist es auch, das die ausgeklügelten und anspruchsvollen Missionen und Kampfaufträge zur immer wieder motivierenden Herausforderung werden läßt. Comanche 3 findet dabei genau die richtige Mischung zwischen "Ballerspiel" und Simulation, denn neben schnellen Reaktionen spielt die taktische Seite des Hubschrauber-Kampfes eine entscheidende Rolle. Schade finde ich nur, daß alle Aufträge zwar thematisch miteinander verbunden sind, aber Novalogic wieder auf eine präsentierte und miterlebbare Storyline wie z. B. im Hexagon-Kartell verzichtet hat.«



Den heranfliegenden Havoc-Helikopter hat die Zielerfassung bereits im Visier, und in wenigen Sekunden wird ihn eine Stinger-Rakete we-niger souverän aussehen lassen.

und realistischere Neuprogrammierung des Flugmodells einer der Hauptunterschiede zu früheren Comanche-Spielen. Zur Seite standen Novalogic Boeing-Sikorsky-Techniker, militärische Berater und Piloten der US-Luftwaffe. Schließlich absolvierten die Programmierer und das Design-Team unzählige Flugstunden im originalen Comanche-Simulator des Herstellers.

Auch in Sachen Sound hat Novalogic mit der Dolby Surround-Unterstützung Neues zu bieten. Besonders mit einem Kopfhörer läßt sich die Position aller Soundeffekte exakt bestimmen, wirken die Anweisungen oder Hinweise per Funk noch authentischer. Auf Dauer nervig und weniger mitreißend gibt sich die musikalische Untermalung, die mehr an eine Fahrstuhl-Beschallung als an eine militärische Simulation erinnert, aber natürlich abschaltbar ist. Ganz am Puls der Zeit bewegen sich hingegen die Multiplayer-Fähigkeiten. Ob per Modem, serieller Verbin-

dung, TCP/IP- oder IPX-Netzwerk, für Mehrspieler-Freunde werden sogar eigens designte Missionen angeboten, die zum Teil auch kooperatives Spielen erfordern.

Christian Müller



## VERGLEICH

Nach drei Jahren Abstinenz erobert sich Novalogic den Helikopter-Thron auf Anhieb zurück. In erster Linie ist dies auf die ausgefeilten und anspruchsvollen Missionen und die phänomenale Voxel 2-Engine zurückzuführen. Demgegenüber kann lediglich Ascara's Hexagonkartell durch die Einbindung in eine zusammenhängende Story einige Pluspunkte in Sachen Motivation verbuchen. Die Bewertungen der kaum ein Jahr alten AH-64D Longbow und Hind relativieren sich in der direkten Gegenüberstellung zu Comanche 3 deutlich.

Comanche 3	90%
Das Hexagon Kartell	86%
AH-64D Longbow	81%
Hind	75%

Mindestens: Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 8-Sp.-Netzwerk, Modem

Handbuch: deutsch

Technik: VGA, SVGA/SB, D. Surround

Sprache: englisch

CD/HD: 340 MB/30-55 MB

Hersteller: Novalogic

Preis: ca. DM 120,-

Grafik: 92% Sound: 80% Genre: Flugsimulation



» Grandioses Comeback mit toller Spielbarkeit «



# INSENERENVERZEICHNIS PC ACTION 5/97

Accclaim	107
AOL	105
Arizona	31
Ascaron	90
B&E Games	35
Bachler	123
Blue Byte	17
BMG	129
Bomico	8, 9, 21
Call & Play	71
Camel	15
Compustore	147
Computec Verlag	19, 81, 98, 115, 121, 139
Computertreff Kudak	77
Comsoft	83
Cross Computer	89
Eagle Games	79
Electronic Arts	58, 59
Enix	135
Frontpage	97
Funsoft	38, 39, 43, 45, 47
Game It	51
Hintshop	137
Ikanon	12, 13
Jöllenbeck	153
Joysoft	37
Lucas Arts	43, 45, 47
Magellan	87
Magic Line	31
Mandala	35
Matrox	156
Media Point	26, 27
Micro Fun	150
MLC	109
Multimedia Soft	69
Musikexpress Sounds	149
Novalogic	127
Okay Soft	69
OZ Verlag	141
Philip Morris	25
Playsoft	69
Raveline	143
SKL	117
Software 2000	119
Software Company	85
Telekom	23
Topware	155
Ubi Soft	73
Versand 99	111
Virgin	2, 4, 5
Vogel Verlag	151
Wial	74, 75

## Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding  
Tel. 09674-1279 Fax -1294 Online Okay  
hotline news 09674-8405

### PC BESTSELLER

AVI BONE	DV 78.90	47.90	Jedi Knight	DV 79.90
AMTAR HUG	DV 55.90	52.90	Kick off 97	DV 72.90
C & C ALANMSTUFE ROT	DV 79.90	72.90	Levi's	DV 75.90
DAGGERFALL	DV 72.90	77.90	Lost Vikings 2	DV 67.90
OASIS	DV 72.90	72.90	Mad TV	DV 69.90
D'SCHWORLD 2	DV 78.90	79.90	Magic Die Zusammenkunft	DV 72.90
DOMINION	DV 73.90	82.90	Marble Dash	DV 61.90
EXHUMED	DV 72.90	78.90	M&P	DV 69.90
FLYING CORPS	DV 79.90	72.90	Mega Strike Pack	DV 73.90
FORMEL 1	DV 75.90	71.90	Metternich Pack	DV 64.90
G HOME WDS	DV 65.90	69.90	Phantasmagoria 1 Gabriel Knight 2	DV 72.90
GRAND PRIX 2	DV 79.90	74.90	Nemesis Wizardry	DV 72.90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	DV 72.90	78.90	NHL 97	DV 7.90
JAGGED ALLIANCE 2-DEAD GAMES	DV 72.90	80.90	Sideways	DV 72.90
KNOX	DV 58.90	60.90	Sideways 2	DV 72.90
LOAD OF THE REALM 2	DV 75.90	65.90	SimCity	DV 72.90
MASTER OF DRAGON 2	DV 72.90	65.90	SimCity 2000	DV 72.90
M D K	DV 75.90	65.90	SimCity 3000	DV 72.90
NEO FOR SPEED 2	DV 72.90	65.90	SimCity 4000	DV 72.90
P D	DV 69.90	65.90	SimCity 5000	DV 72.90
SONIC & KRICKLES COLLECTION	DV 53.90	65.90	SimCity 6000	DV 72.90
VERMEER	DV 55.90	65.90	SimCity 7000	DV 72.90

### Low Budget

Amiga 486	24.90
Amiga 500	24.90
Amiga 500 Plus	24.90
Amiga 500 Plus 2	24.90
Amiga 500 Plus 3	24.90
Amiga 500 Plus 4	24.90
Amiga 500 Plus 5	24.90
Amiga 500 Plus 6	24.90
Amiga 500 Plus 7	24.90
Amiga 500 Plus 8	24.90
Amiga 500 Plus 9	24.90
Amiga 500 Plus 10	24.90
Amiga 500 Plus 11	24.90
Amiga 500 Plus 12	24.90
Amiga 500 Plus 13	24.90
Amiga 500 Plus 14	24.90
Amiga 500 Plus 15	24.90
Amiga 500 Plus 16	24.90
Amiga 500 Plus 17	24.90
Amiga 500 Plus 18	24.90
Amiga 500 Plus 19	24.90
Amiga 500 Plus 20	24.90
Amiga 500 Plus 21	24.90
Amiga 500 Plus 22	24.90
Amiga 500 Plus 23	24.90
Amiga 500 Plus 24	24.90
Amiga 500 Plus 25	24.90
Amiga 500 Plus 26	24.90
Amiga 500 Plus 27	24.90
Amiga 500 Plus 28	24.90
Amiga 500 Plus 29	24.90
Amiga 500 Plus 30	24.90
Amiga 500 Plus 31	24.90
Amiga 500 Plus 32	24.90
Amiga 500 Plus 33	24.90
Amiga 500 Plus 34	24.90
Amiga 500 Plus 35	24.90
Amiga 500 Plus 36	24.90
Amiga 500 Plus 37	24.90
Amiga 500 Plus 38	24.90
Amiga 500 Plus 39	24.90
Amiga 500 Plus 40	24.90
Amiga 500 Plus 41	24.90
Amiga 500 Plus 42	24.90
Amiga 500 Plus 43	24.90
Amiga 500 Plus 44	24.90
Amiga 500 Plus 45	24.90
Amiga 500 Plus 46	24.90
Amiga 500 Plus 47	24.90
Amiga 500 Plus 48	24.90
Amiga 500 Plus 49	24.90
Amiga 500 Plus 50	24.90
Amiga 500 Plus 51	24.90
Amiga 500 Plus 52	24.90
Amiga 500 Plus 53	24.90
Amiga 500 Plus 54	24.90
Amiga 500 Plus 55	24.90
Amiga 500 Plus 56	24.90
Amiga 500 Plus 57	24.90
Amiga 500 Plus 58	24.90
Amiga 500 Plus 59	24.90
Amiga 500 Plus 60	24.90
Amiga 500 Plus 61	24.90
Amiga 500 Plus 62	24.90
Amiga 500 Plus 63	24.90
Amiga 500 Plus 64	24.90
Amiga 500 Plus 65	24.90
Amiga 500 Plus 66	24.90
Amiga 500 Plus 67	24.90
Amiga 500 Plus 68	24.90
Amiga 500 Plus 69	24.90
Amiga 500 Plus 70	24.90
Amiga 500 Plus 71	24.90
Amiga 500 Plus 72	24.90
Amiga 500 Plus 73	24.90
Amiga 500 Plus 74	24.90
Amiga 500 Plus 75	24.90
Amiga 500 Plus 76	24.90
Amiga 500 Plus 77	24.90
Amiga 500 Plus 78	24.90
Amiga 500 Plus 79	24.90
Amiga 500 Plus 80	24.90
Amiga 500 Plus 81	24.90
Amiga 500 Plus 82	24.90
Amiga 500 Plus 83	24.90
Amiga 500 Plus 84	24.90
Amiga 500 Plus 85	24.90
Amiga 500 Plus 86	24.90
Amiga 500 Plus 87	24.90
Amiga 500 Plus 88	24.90
Amiga 500 Plus 89	24.90
Amiga 500 Plus 90	24.90
Amiga 500 Plus 91	24.90
Amiga 500 Plus 92	24.90
Amiga 500 Plus 93	24.90
Amiga 500 Plus 94	24.90
Amiga 500 Plus 95	24.90
Amiga 500 Plus 96	24.90
Amiga 500 Plus 97	24.90
Amiga 500 Plus 98	24.90
Amiga 500 Plus 99	24.90
Amiga 500 Plus 100	24.90

### PC CD-ROM-GAMES

The Last Hours of Vera	79.90
Amiga 500 Plus 101	24.90
Amiga 500 Plus 102	24.90
Amiga 500 Plus 103	24.90
Amiga 500 Plus 104	24.90
Amiga 500 Plus 105	24.90
Amiga 500 Plus 106	24.90
Amiga 500 Plus 107	24.90
Amiga 500 Plus 108	24.90
Amiga 500 Plus 109	24.90
Amiga 500 Plus 110	24.90
Amiga 500 Plus 111	24.90
Amiga 500 Plus 112	24.90
Amiga 500 Plus 113	24.90
Amiga 500 Plus 114	24.90
Amiga 500 Plus 115	24.90
Amiga 500 Plus 116	24.90
Amiga 500 Plus 117	24.90
Amiga 500 Plus 118	24.90
Amiga 500 Plus 119	24.90
Amiga 500 Plus 120	24.90
Amiga 500 Plus 121	24.90
Amiga 500 Plus 122	24.90
Amiga 500 Plus 123	24.90
Amiga 500 Plus 124	24.90
Amiga 500 Plus 125	24.90
Amiga 500 Plus 126	24.90
Amiga 500 Plus 127	24.90
Amiga 500 Plus 128	24.90
Amiga 500 Plus 129	24.90
Amiga 500 Plus 130	24.90
Amiga 500 Plus 131	24.90
Amiga 500 Plus 132	24.90
Amiga 500 Plus 133	24.90
Amiga 500 Plus 134	24.90
Amiga 500 Plus 135	24.90
Amiga 500 Plus 136	24.90
Amiga 500 Plus 137	24.90
Amiga 500 Plus 138	24.90
Amiga 500 Plus 139	24.90
Amiga 500 Plus 140	24.90
Amiga 500 Plus 141	24.90
Amiga 500 Plus 142	24.90
Amiga 500 Plus 143	24.90
Amiga 500 Plus 144	24.90
Amiga 500 Plus 145	24.90
Amiga 500 Plus 146	24.90
Amiga 500 Plus 147	24.90
Amiga 500 Plus 148	24.90
Amiga 500 Plus 149	24.90
Amiga 500 Plus 150	24.90

### PC CD-ROM-GAMES

Time Commando di Vera	79.90
Amiga 500 Plus 151	24.90
Amiga 500 Plus 152	24.90
Amiga 500 Plus 153	24.90
Amiga 500 Plus 154	24.90
Amiga 500 Plus 155	24.90
Amiga 500 Plus 156	24.90
Amiga 500 Plus 157	24.90
Amiga 500 Plus 158	24.90
Amiga 500 Plus 159	24.90
Amiga 500 Plus 160	24.90
Amiga 500 Plus 161	24.90
Amiga 500 Plus 162	24.90
Amiga 500 Plus 163	24.90
Amiga 500 Plus 164	24.90
Amiga 500 Plus 165	24.90
Amiga 500 Plus 166	24.90
Amiga 500 Plus 167	24.90
Amiga 500 Plus 168	24.90
Amiga 500 Plus 169	24.90
Amiga 500 Plus 170	24.90
Amiga 500 Plus 171	24.90
Amiga 500 Plus 172	24.90
Amiga 500 Plus 173	24.90
Amiga 500 Plus 174	24.90
Amiga 500 Plus 175	24.90
Amiga 500 Plus 176	24.90
Amiga 500 Plus 177	24.90
Amiga 500 Plus 178	24.90
Amiga 500 Plus 179	24.90
Amiga 500 Plus 180	24.90
Amiga 500 Plus 181	24.90
Amiga 500 Plus 182	24.90
Amiga 500 Plus 183	24.90
Amiga 500 Plus 184	24.90
Amiga 500 Plus 185	24.90
Amiga 500 Plus 186	24.90
Amiga 500 Plus 187	24.90
Amiga 500 Plus 188	24.90
Amiga 500 Plus 189	24.90
Amiga 500 Plus 190	24.90
Amiga 500 Plus 191	24.90
Amiga 500 Plus 192	24.90
Amiga 500 Plus 193	24.90
Amiga 500 Plus 194	24.90
Amiga 500 Plus 195	24.90
Amiga 500 Plus 196	24.90
Amiga 500 Plus 197	24.90
Amiga 500 Plus 198	24.90
Amiga 500 Plus 199	24.90
Amiga 500 Plus 200	24.90

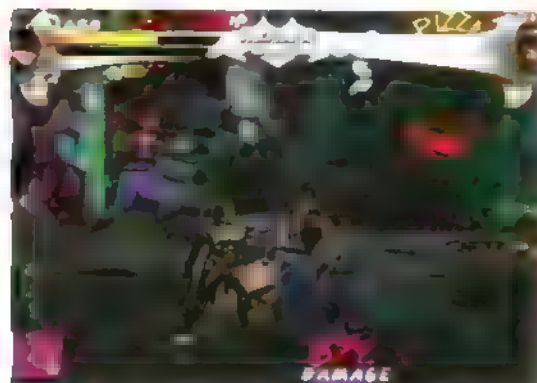
### CD ROM / CD Brenner

Philips CDD2900 Speed 24x SCSI	759
Yamaha CDR 400C Speed 4x/8x SCSI	1198
CD Rohlinge ab 10.-	
CD-Laser-KIT	98
CD ROM	
ATAPI IDE	
Toshiba 502B 12x	240
Goldstar CDR R560B 16x	194
Goldstar CDR R160B 16x	194
SCSI	
Toshiba 501B 12x	329
Plasma PX 12T51 12x	429
Modem / ISDN	
ELSA MicroLink Modem 28.8 Kbps	269
ELSA MicroLink Modem 33.6 Kbps	329
US Robotics Sportster 33.6	339
AVM Fritz Card ISDN	169
TELES 50 Kana	139
Mause	
Microsoft	
IntelMouse (mit Rat) & Software	129
Defender Mouse	39
Multimedia	
Microsoft	
Office 97 Standard Update	479
Office 97 Professional Update	599
Office 97 Pro Update mit IntelliMouse	659
Visual Basic Pro Update	699
LexiROM 2.0	289
ENCARTA Werktzeuge 97	139
ENCARTA Enzyklopädie 97	179
Money 97	79
Microsoft	
Office 97 Standard Update	479
Office 97 Professional Update	599
Office 97 Pro Update mit IntelliMouse	659
Visual Basic Pro Update	699
LexiROM 2.0	289
ENCARTA Werktzeuge 97	139
ENCARTA Enzyklopädie 97	179
Money 97	79
Microsoft	
Office 97 Standard Update	479
Office 97 Professional Update	599
Office 97 Pro Update mit IntelliMouse	659
Visual Basic Pro Update	699
LexiROM 2.0	289
ENCARTA Werktzeuge 97	139
ENCARTA Enzyklopädie 97	179
Money 97	79
Microsoft	
Office 97 Standard Update	479
Office 97 Professional Update	599
Office 97 Pro Update mit IntelliMouse	659
Visual Basic Pro Update	699
LexiROM 2.0	289
ENCARTA Werktzeuge 97	139
ENCARTA Enzyklopädie 97	179
Money 97	79
Microsoft	
Office 97 Standard Update	479
Office 97 Professional Update	599
Office 97 Pro Update mit IntelliMouse	659
Visual Basic Pro Update	699
LexiROM 2.0	289
ENCARTA Werktzeuge 97	139
ENCARTA Enzyklopädie 97	179
Money 97	79
Microsoft	
Office 97 Standard Update	479
Office 97 Professional Update	599
Office 97 Pro Update mit IntelliMouse	659
Visual Basic Pro Update	699
LexiROM 2.0	289
ENCARTA Werktzeuge 97	139
ENCARTA Enzyklopädie 97	179
Money 97	79
Microsoft	
Office 97 Standard Update	479
Office 97 Professional Update	599
Office 97 Pro Update mit IntelliMouse	659
Visual Basic Pro Update	699
LexiROM 2.0	289
ENCARTA Werktzeuge 97	139
ENCARTA Enzyklopädie 97	179
Money 97	79
Microsoft	
Office 97 Standard Update	479
Office 97 Professional Update	599
Office 97 Pro Update mit IntelliMouse	659
Visual Basic Pro Update	699
LexiROM 2.0	289
ENCARTA Werktzeuge 97	139
ENCARTA Enzyklopädie 97	179
Money 97	79
Microsoft	
Office 97 Standard Update	479
Office 97 Professional Update	599
Office 97 Pro Update mit IntelliMouse	659
Visual Basic Pro Update	699
LexiROM 2	



# Batman Forever

Zwei Jahre nach der Kinopremiere des Hollywoodstreifens läßt Acclaim das dynamische Duo nun am PC gegen den Riddler antreten.



Mit Comicblasen werden die Aktionen sowie der angezeigte Schadenswert kommentiert.

Die Umsetzung des Spielautomaten präsentiert sich als horizontal scrollende Arcade-Prügelei für optional zwei Spieler. Als Batman oder Robin kämpft man sich durch neun Filmkulissen, die vor Anhängern der beiden Oberschurken nur so wimmeln. Erst wenn eine Anzahl Gegner gehörig verdroschen wurde, öffnet sich der weitere Weg. Den Superhelden stehen Special Moves und sogar Zusatzwaffen wie Baterangs oder Smartbombs zur Verfügung, die während des Spiels erst aufgesammelt werden müssen. Zuweilen bewegen sich die Spielfiguren auch in die Tiefe des Raums. Da aber alle Objekte und Gegner zweidimensional bleiben und nur skaliert werden, geraten Fausthiebe und Fußkicks meist zur Glückssache. Witzig ist, daß Aktionen

ganz nach Comicstil über Echtzeit-Einblendungen wie „Quadruple K.O.“ oder „26 Combo Hits“ kommentiert werden. Technisch wirkt die mit 3D-Effekten aufgepeppte VGA-Grafik aber rückständig, zumal die Digi-Bitmaps zu bunten Farbkumpen verschwimmen. In Sachen Sound konnte man mit der Adaption des Original-Soundtracks und den satten Effektklängen nicht viel falsch machen.

**Christian Müller**

Mindestens: Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 2 Spieler an einem PC

Handbuch: deutsch Technik: VGA, SVGA

Sprache: englisch CD/HD: 257 MB 1 MB

Hersteller: Acclaim Preis: ca. DM 80,-

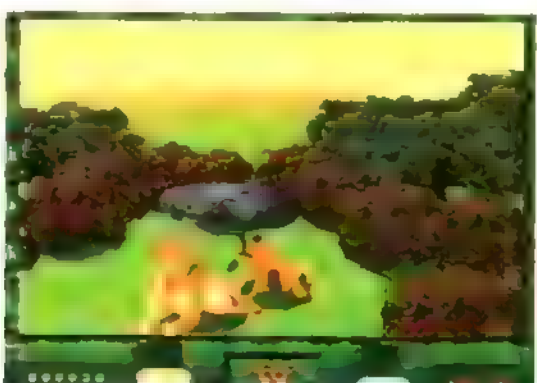
Grafik: 60% Sound: 65% Genre: Action Spielanteile:



» Für Fans das bisher beste Batman-Spiel «

## Savage

Fressen oder gefressen werden ist das Motto des neuen Tier- und Savannen-Simulators von Discovery Channel Multimedia.



In der Obhut der Löwenmutter müssen die Kleinen das tägliche Überleben trainieren.

Als junger Löwe streifen Sie durch die Serengeti, immer auf der Suche nach raren Wasserstellen und nahrhaftem Getier. Wenn Sie es schaffen, Ihren ständig knurrenden Magen zufriedenzustellen und den Widrigkeiten der Natur aus dem Weg zu gehen, können Sie als Löwe heranwachsen und sich zum Herrscher der Savanne aufschwingen. Nach Lion von Sanctuary Woods ist Savage schon das zweite Programm, das sich mit dem Überlebenskampf der Löwen beschäftigt, und es kann dem ohnehin nur mittelmäßigen Vorbild nicht das Wasser reichen. Während Lions dem Spieler 20 interessante Aufgaben stellte, sind es in Savage derer nur zehn, und über ein Lexikon zum Thema Löwen, wie es im Sanctuary Woods-Programm integriert war, verfügt Savage ebenfalls nicht. Man kann sich das Geschehen aus mehreren Perspektiven zu Gemüte führen, die jedoch alle-

samt aufgrund der miserablen Polygon-Grafik nicht überzeugen können – im optionalen SVGA-Modus wird Savage auch auf einem schnellen Pentium nahezu unspielbar. Auch mit der Umsetzung „tatsächlicher Verhaltensmuster“ ist es nicht allzu weit her: Viele Tiere ergreifen nicht einmal die Flucht, wenn man ganz plump auf sie zurennt und ihnen mit einem Prankenhieb das Leben aushaucht.

**Herbert Aichinger**

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

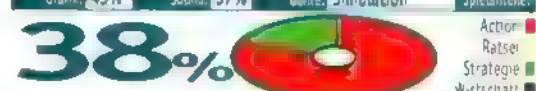
Multiplayer: keine Multiplayeroption

Handbuch: deutsch Technik: SVGA, SB

Sprache: englisch CD/HD: 257 MB 1 MB

Hersteller: Discovery Channel Preis: ca. DM 79,90

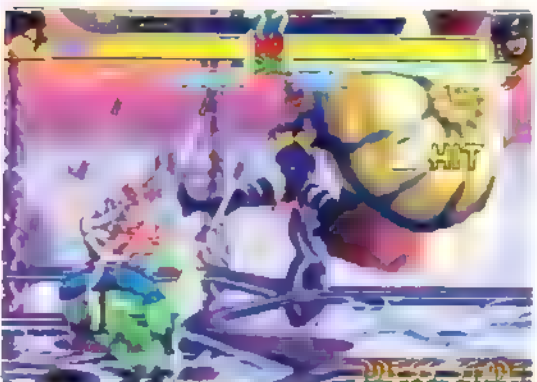
Grafik: 45% Sound: 57% Genre: Simulation Spielanteile:



» Interessante Spielidee, lieblos umgesetzt «

## X-Men

Acclaims zweidimensionales Prügelspiel aus dem Marvel-Universum erweist sich als Spielhallen-Überbleibsel der frühen 90er Jahre.



Riesige Bitmap-Figuren und ausgiebige Combo-Möglichkeiten zählen zu X-Mens Stärken.

Unter Professor Xs Leitung trainiert ein Team junger Mutanten-Menschen seine übernatürlichen Kräfte. Die X-Men genannte Supertruppe setzt sich auf der Erde für eine friedliche Koexistenz von Menschen und Mutanten ein. Doch der abtrünnige Magneto hat im Orbit bereits eine Raumstation eingerichtet, die ihm neben seinen magnetischen Kräften die Kontrolle über die Erde und all ihrer Bewohner verschaffen soll. Um dies zu verhindern, müssen die X-Men Magneto und einige bereits von ihm kontrollierte Mutanten im Zweikampf besiegen. Acclaims Umsetzung der ursprünglichen Spielhallen- und Konsolententwicklung kann sich im direkten Konkurrenzvergleich durchaus sehen lassen. Für ein PC-Spiel des Jahres 1997 wirkt X-Men jedoch reichlich antiquiert. Die großen, farbenreichen VGA-Bitmap-Darstellungen der zehn verschiedenen Kämpfer bewegen sich

zwar behende auf jeden Tastendruck, sind jedoch derart abgehackt animiert, daß von flüssigen Bewegungsabläufen nicht die Rede sein kann. Fans dieser Art von Unterhaltung aber erhalten mit zahlreichen Special Moves und Combo-Möglichkeiten ausreichend Beschäftigung, um sich bei wildem Kampfeslärm und lustigen Musikstücken die Zeit vor allem im Zweispieler-Modus zu vertreiben.

**Christian Müller**

Mindestens: Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Maus

Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 2 Spieler an einem PC

Handbuch: deutsch Technik: Technik

Sprache: englisch CD/HD: 257 MB 1 MB

Hersteller: Acclaim Preis: ca. DM 80,-

Grafik: 60% Sound: 58% Genre: Action Spielanteile:



» Antiquiertes 2D-Spielhallen-Prügelspiel «



Preisliste  
anfordern!  
kostenlos u.  
unverbindlich



# Software-Versand

Nur in **Wesel**  
46485  
Am Spaltmannsfeld 16  
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:  
Mo-Fr 9.30-18.30  
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Erscheint ca. Mitte April

**Top Titel!**

**UEFA Champions League**

Deutsche Version

**DM 67,99**

CD-ROM	
3D Ultra Pinball 2	DA 59,99
9 - The Last Resort	DV 74,99
Ace Ventura	DV 57,99
Age of Rifles-D. Gewehr	DV 69,99
AH 64 Gold Edition	DV 79,99
Air War II	DV 84,99
Ambar	DV 74,99
Asterix & Obelix	DV 49,99
A.T.F. Gold Edition	DV 84,99
Atomic Bomberman	DA 59,99
Banzai Bugs	DV 57,99
Baphomets Fluch	DV 69,99
Battle Isle 3	DV 39,99
Battle Sport	DA 74,99
Bazooka Sue	DV 79,99

CD-ROM	
Have a Nice Day	DV 59,99
Hermes o. M. & Magic 2	DV 89,99
Holiday Island	DV 69,99
Holiday Island DATA	DV 19,99
Hugo 4	DV 59,99
Hunter Hunted	DV 69,99
Hunter Killer	DV 76,99
Independence Day	DV 76,99
Interstate 76	DV 79,99
Iron & Blood	DV 74,99
Iron Man	DA 64,99
Isnogod	DA 49,99
Jagged Alliance 2	DV 74,99
Jedi Knight	EV 79,99
John Madden 97	DA 74,99

**Bestell-Telefon:**  
**Tel.: (02 81) 9 52 98-0**  
**Fax: (02 81) 9 52 98-10**

Belrayal in Antara	DV 74,99	Kais Power Goo	DV 79,99
Bling	DV 44,99	Kilrath Saga/WC 1-3	DV 57,99
Brightlight	DV 69,99	<b>KKND</b>	<b>DV 59,99</b>
Basil Chamber	DV 49,99	Larry 7	DV 79,99
Biedruf 2	DV 54,99	Lighthouse	DV 79,99
Binky Bill	DV 29,99	Links LS	DA 89,99
Blood & Magic	DV 79,99	Links LS Course Coll. 1	DA 54,99
Bundesliga Manager 97	DV 64,99	Links LS Course Coll. 2	DA 54,99
Cesar 2, Wind.95	DV 54,99	Links LS Course Coll. 3	DA 54,99
Civilization 2	DV 59,99	Lords of Realms 2	DV 79,99
Civilization 2 DATA	DV 39,99	<b>Lost Vikings 2</b>	<b>DV 67,99</b>
Civil War General	DV 79,99	MAD TV 2	DV 69,99
<b>Comanche 3.0</b>	<b>DV 79,99</b>	Magic-Zusammenkunft	DA 77,99
Command & Conquer 1	DV 69,99	Manhattan	DV 74,99
Comm. & Conquer 2	DV 84,99	<b>Master of Orion II</b>	<b>DV 79,99</b>
Comm. & Conq. 2 Data	DV 29,99	M.A.X.	DV 74,99
Conquest Deluxe	DV 49,99	<b>M.D.K.</b>	<b>DV 74,99</b>
<b>Crow: City o. Angels</b>	<b>DA 84,99</b>	Mechwarrior 3/Mechen	DV 79,99
Daggerfall	DV 74,99	MissionForce Cyberstorm	DV 74,99
<b>Darklight Conflict</b>	<b>DV 76,99</b>	Monster Truck/Madn	DA 74,99
Das schwarze Auge 3	DV 29,99	Moto Racer, Win95	DV 76,99
Daytona USA	DV 69,99	Mutant Penguins	DA 59,99
Deadlock	DV 79,99	Myth	DV 79,99
Deinum	DA 74,99	Nascar Racing 2	DA 77,99
Descent 1, Lndemount	DA 79,99	NBA Live 97	DV 76,99
Destruction Derby 2	DV 74,99	<b>Need for Speed 2</b>	<b>DV 76,99</b>
<b>Diablo</b>	<b>DA 69,99</b>	Nemesis	DV 79,99
Die Fugger 2	DV 49,99	NHL Hockey 97	DV 76,99
Die Siedler 2	DV 64,50	Onionburger	DV 69,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV 29,99	Pandora Akte	DV 74,99
Discworld 2	DV 79,99	Panzer Dragoon	DV 69,99
<b>Dominion</b>	<b>DV 74,99</b>	Perfect Weapon	DV 76,99
Downfall Damps	DV 69,99	<b>POD</b>	<b>DA 74,99</b>
Dragon Dice	DV 74,99	Police Quest Coll. 1-4	DA 49,99
Dragon Lore 2	DV 69,99	Police Quest SWAT	DA 69,99
<b>Dragonheart</b>	<b>DV 69,99</b>	Privateer 2/Darkening	DV 79,99
Ecstasica 2	DV 79,99	Project Paradis	DV 69,99
Evidence	DV 79,99	Rally Racing 97	DV 69,99
<b>Exhumed</b>	<b>DV 74,99</b>	R.A.M.A.	DV 79,99
F 22 Lightning 2	DV 79,99	Realms of the Haunting	DV 79,99
<b>Fallen Heaven</b>	<b>DV 84,99</b>	Rebel Assault II	DV 49,99
Fallout	DA 74,99	Red Baron 2	DV 74,99
Fifa Soccer 97	DV 76,99	Risiko	DV 74,99
Fifa Soccer Manager	DV 69,99	Road Rash	DV 59,99
F1 Autorennen	DV 89,99	Robotnik X	DA 69,99
Flottenmanöver	DV 74,99	<b>Scarab / Win95</b>	<b>DA 89,99</b>
Floyd	DV 79,99	Schleichfahrt	DV 69,99
Flying Corps	DV 79,99	Scorcher	DA 76,99
Formula One Gr. Prix 2	DV 79,99	<b>Secret of Luxor</b>	<b>DV 79,99</b>
F1 GP 2 - Perfect GP	DV 29,99		

**Händleranfragen erwünscht!**

F1 GP 2 Fahrertraining	DV 29,99	<b>Sega Rallye</b>	<b>DV 89,99</b>
Fun Compilation enthält	DV 79,99	Sherlock Holmes 2	DV 76,99
Star Trek 3		Silent Hunter	DV 69,99
Rally Racing 97		Silent Hunter Data	DV 29,99
PGA Tour Golf 486		Sim Copter	DV 74,99
<b>G-Name</b>	<b>DV 69,99</b>	Slam Tilt - Flipper	DA 49,99
Gigapack 1	DV 74,99	<b>Sonic + Knuckles</b>	<b>DA 49,99</b>
		Space Quest Coll. 1-5	DA 49,99

## Unsere Hits!

**M.D.K.**

Deutsche Version

**DM 74,99**

**THE CROW**

City of Angels

Deutsche Version

**DM 84,99**

**NHL Hockey '94** D. Anleitung

**Magic Carpet 1** + DATA D. Version

**Space Hulk** D. Version

**DM 9,99**

**G - Nome**

Deutsche Version

**DM 69,99**

**KKND**

Deutsche Version

**DM 59,99**

**Fallen Heaven**

Deutsche Version

**DM 84,99**

**Floyd**

Deutsche Version

**DM 79,99**

**Lost Vikings 2**

Deutsche Version

**DM 67,99**

**POD**

Deutsche Anleitung

**DM 74,99**

**Gravis Game Pad**

+ CD Creatures

+ CD Martini Racing

solange Vorrat reicht

Deut. Version

**DM 59,99**

**Theme Hospital**

Deutsche Version

**DM 76,99**

**Need for Speed II**

Deutsche Version

**DM 76,99**

**Dominion**

Ersch. Anfang-Mitte Mai

Deutsche Version

**DM 74,99**

CD-ROM	
Stadt d. verl. Kinder	DV 79,99
Star General	DV 69,99
Steel Panther 2	DV 69,99
TFX 2000 + Mission CD	DV 79,99
TFX 2000 Mission CD	DV 34,99
TP Alley Bowling	DA 76,99
The Dig	DV 49,99
The Neverhood	DA 99,99
<b>Theme Hospital</b>	<b>DV 76,99</b>
Tie Fighter	DV 49,99
Time Laps	DV 69,99
<b>Titanic</b>	<b>DV 69,99</b>
<del>Time Tunnel</del>	<del>DV 64,99</del>
Toonstruck	DV 69,99
Top Ware Gold Games	DV 34,99
Tunnel B 1	DV 79,99
<b>UEFA Cham.Lea. 96/97</b>	<b>DV 67,99</b>
US-Navy Fighter 97	DV 82,99
Vikings	DV 34,99
War Wind	DV 69,99
Warcraft 2 + Data/Edit	DV 79,99
WpExot 2097	DA 74,99
WWF Fly House	DA 69,99
X-Wing vs Tie Fighter	DA 77,99
Zorck Nemesis	DV 74,99

Angebote:	
Torrid Passage	DV 19,99
U.F.O.	DV 24,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Virtual Pool	DV 24,99
Vollgas	DV 29,99
Warcraft 1	DA 24,99
Warhammer	DV 29,99
Wing Commander 3	DV 34,99
Worms	DV 29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV 24,99
X-Wing Compilation	DV 29,99
Lösungsbücher:	
Afterlife	14,80
Amber	14,80
Baphomets Fluch	14,80
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command + Conquer T1	14,80
Command + Conquer Data	14,80
Command + Conquer T2	14,80
Cyberia 2	14,80
Ensbeth 1	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Larry Teil 1 - 7 Comp	19,80
Normality	14,80
Prisoner o. Ice	14,80
Riddle o. Master Lu	14,80
Schleichfahrt	14,80
Siedler 2	14,80
Simon the Sorcerer 1 + 2	14,80
Space Quest 4	14,80
Star Trek 3	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
"Z"	14,80
Zorck Nemesis	14,80

**Wir führen Spiele u. Zubehör für Sony PlayStation u. Nintendo 64**

Zubehör	
Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Microsoft Sidewinder	69,99
Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System	
enthalt. 4-Player Game	
Interface und 2 Pads	
mit je 8 Button deutsch	139,99
Gravis Gripp Pads /	
2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
<b>Orig. Soundblaster 16 P&amp;P</b>	<b>149,99</b>
<b>Orig. Soundblaster 32 P&amp;P</b>	<b>219,99</b>
Thrustmaster Lenkrad T2	
<b>Incl. Gas u. Bremse</b>	<b>219,99</b>
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad	
<b>preiswerte Variante des</b>	
<b>Formula T2 - Die Fußpedale</b>	
<b>werden durch zwei Hebel am</b>	
<b>Lenkrad ersetzt</b>	<b>169,99</b>

## Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen Call & Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

**Hotline 02 81-9 52 98-0 ab 15.00 Uhr**

**Versandbedingungen:** Ab DM 200,- Software Auftragswert portofreier Versand. Vorkasse DM 6,90 pro Paket. Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

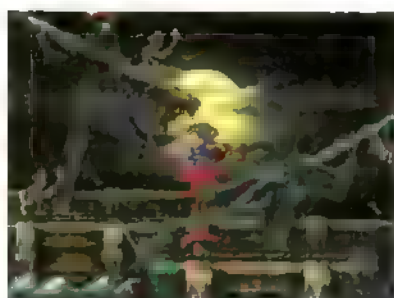
DV = Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV = voll englisch · V = in Vorbereitung · x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt. Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



Lomax • Jump & Run

# DER DENKER

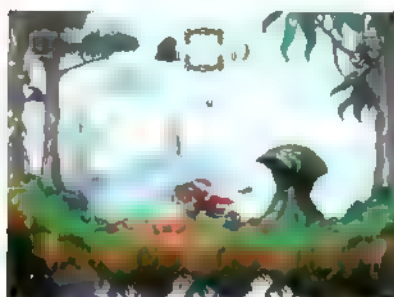
**Kaum zu glauben:** Nachdem die Lemminge bisher in zahllosen Spielen auf den verschiedensten Systemen gezeigt haben, daß sie nicht gerade hell auf der Platte sind, taucht nun unvermittelt doch noch ein recht gewitzter Vertreter dieser Rasse auf.



Lomax' Lemmings-Rettungsaktion führt ihn auch auf ein Piratenschiff, auf dem er es mit wüsten Skelettkriegern zu tun bekommt.



Wie die "Ur-Lemmings" purzelt auch Lomax durch eine Tür in den nächsten Level.

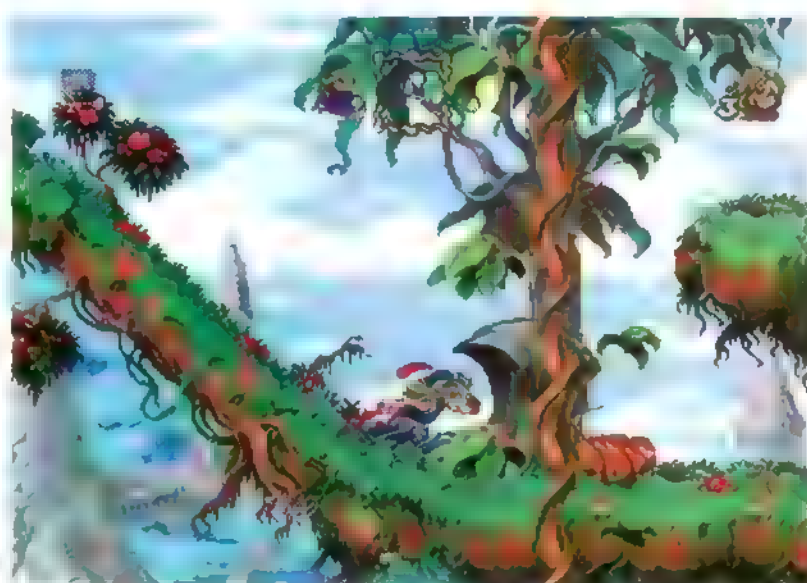


Die farbenfrohen Lomax-Welten verfügen allesamt über erstaunlich flüssiges Parallax-Scrolling.

Lomax ist die letzte Hoffnung der kleinen Grünschnäpfe, denn der böse Zauberer Evil Ed hat in ihrer idyllischen Welt eine Schreckensherrschaft errichtet und alle Bewohner durch eine Gehirnwäsche zu seinen willfährigen Sklaven gemacht. Nur Lomax konnte sich dieser Prozedur entziehen und wirbelt nun wie ein Derwisch durch die Gegend, um seine Artgenossen wieder aus dem Würgegriff des Magiers zu befreien. Das neue Psygnosis-Werk kommt nicht als traditionelles Lemmings-Spiel daher, sondern präsentiert sich als rasantes Jump & Run, in dem gleichwohl einige typische Elemente aus den Vorgänger-Games Verwendung finden: So kann der Protagonist je nach Bedarf Lemming-Fähigkeiten wie Schweben, Graben oder Bauen einsetzen und mit Hilfe eines magischen Helms seine geknechteten Freunde befreien. Lomax' Bewegungsrepertoire umfaßt neben Laufen und Springen auch einen Spin-Move, der u. a. beim Öffnen der Fässer mit den Extras nützlich ist. An manchen Stellen ist es außerdem möglich, in den 3D-Hintergrund hinein- und wieder herauszumarschieren.

## Übermütige Springerei

Spielerisch legt Lomax gegenüber anderen PC-Jump & Runs trotz mehrfachen Parallax-Scrollings ein sattes Tempo vor, und der Titelheld turnt so flink über die vertrackt angelegten Plattformen, daß es eine wahre Freude ist. Auch wenn es ungeheuer reizt, Lomax einfach unbekümmert herumtoben zu lassen, sollte man seinen Bewegungsdrang trotzdem in geordnete Bahnen lenken. Leicht kann es nämlich passieren, daß der kleine Kerl vor lauter Übermut über den Rand einer Plattform hinausschlitert und das Zeitliche segnet. Angesichts der teils recht halbschwerfischen Levels (insgesamt mehr als



Wenn Lomax die Abhänge hinunterrast, kann es leicht sein, daß er vor lauter Übermut über das Ziel hinausschießt und „explodiert“.

40) sind die drei Leben, die Lomax für die Bewältigung eines Abschnitts zur Verfügung stehen, nämlich nicht gerade üppig bemessen. Die auf niedlich getrimmten Hintergrundgrafiken wirken im Vollbildmodus etwas grobpixelig, was aber wohl der Preis ist, den man für die hohe Spielgeschwindigkeit zahlen muß. Sehr flüssig laufen hingegen die Animationen

des sehr präzise per Tastatur steuerbaren, cartoon-artigen Lomax-Sprites ab. Die eingängige Begleitmusik klingt glasklar aus den Lautsprechern und kann durchaus zum Weiterspielen animieren, während die Soundeffekte lediglich das bieten, was man von Dutzenden anderer Jump & Runs bereits gewohnt ist.

Herbert Aichinger



## KOMMENTAR

» Die Lemminge haben für Psygnosis immer noch nicht ausgedient! Zwar spielen sie in Lomax eigentlich nur eine Nebenrolle, aber das strategische Element zeigt eindeutig, wo die Wurzeln dieses Jump & Runs liegen. Lomax überzeugt in erster Linie durch seine Rasanz und die präzise Steuerung, während die optische Aufmachung heutzutage sicherlich niemanden mehr so richtig vom Hocker reißt. Wer die Anschaffung dieses Programms erwägt, sollte sich ferner auf einen gehobenen Schwierigkeitsgrad gefaßt machen. «

Mindestens: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: kein Multiplayer-Modus

Handbuch: deutsch

Technik: VGA/SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 546 MB/0 MB

Hersteller: Psygnosis

Preis: ca. DM 79,95



» Rasante, aber schwierige Lemmings-Variante «



# SEAN DUNDEE'S WORLD CLUB FOOTBALL



VERTRIEB:  
0211/33 80 00

## A NEW STAR IS BORN

... DIE FUSSBALLSIMULATION ...



# W&M

Versand

Liegnitzer Str. 13

82194 Gröbenzell

Bestelltelefon

08142/59640

Bestellfax

08142/54654

Bestellannahme:

Mo. - Do. 900 - 1800 Uhr

Freitag 900-1700 Uhr

E-Mail:

wial@compuserve.com

## CD-ROM

3D GAME CREATION SYSTEM	DA	49,90
3D FILMSTUDIO WIN 95 Microsoft	KD	79,90
3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
3D ULTRA PINBALL	DA	79,90
9 - THE LAST REBORN	DA	79,90
11TH HOUR	KD	79,90
688 Hunter Killer WIN 95	KD	79,90
A-10 CUBA	DA	79,90
ABARON	DA	79,90
ABUSE	KD	79,90
ACES OF THE DEEP	KD	79,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	79,90
ACROSS THE RHINE PowerPlus	E	79,90
ACTION SOCCER DELUXE INC. GAME PAD	KD	79,90
ADIDAS POWER SOCCER	DA	79,90
AFTER, FE INCL. LÖSUNGSBUCH (LucasArts)	KD	79,90
AGE OF SA	KD	79,90
AIR-BOW LONGBOAT (Origin)	KD	79,90
AIR BUCKS Sierra Originals	DA	79,90
AIR WARRIOR 2	KD	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
ALEXANDER DER GROSSE	KD	49,90
AL EN TRYLOGY	KD	39,90
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	79,90
ALPHASTORM	DA	79,90
AMBER JOURNEYS BEYOND	KD	69,90
AMERICAN DREAM	KD	79,90
ANCIENT EMPIRES 3 SE & ROLL	KD	79,90
ANVIL OF DAWN	KD	79,90
ARCADIA APPLE BRUCKS ABENTEUER	KD	79,90
ARCADE AMERICA	KD	79,90
ARMORED FIST	KD	79,90
ARMORED FIST 2000 NovaLogic	KD	79,90
ASCENDANCY	KD	79,90
ASTRIX DIE GROSSE REISE	KD	79,90
ASTRIX & OBEY X WIN 95	KD	79,90
ATLANTIS	KD	79,90
ATLANTIS HUNGARIAN	KD	79,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	79,90
AZRAEL 5 YEAR	KD	79,90
BACKLASH & BRIDGE DELUXE WIN 95	DA	79,90
BANZA BUGS	DA	79,90
BAPHOMET'S FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BARRYON	DA	79,90
BATMAN FOREVER	DA	79,90
BATTLE BEAST	DA	79,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	79,90
BATTLE DRUM	KD	79,90
BATTLEGROUND ARDENNES	E	39,90
BATTLEGROUND SHILOH	E	39,90
BATTLEGROUND GETTYSBURG	E	39,90
BATTLE SLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	79,90
BATTLE SLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	79,90
BATTLE RACE	KD	79,90
BATTLE IN TIME QQP	E	49,90
BAZOOKA SUE	KD	79,90
BEAVIS & BUTT-HEAD Calling All Dorks	DA	79,90
BEAVIS & BUTT-HEAD LITTLE THING	DA	79,90
BEAVIS & BUTT-HEAD WHEN TAKES AL	DA	79,90
BERLUM	DA	79,90
BERMUDA SYNDROME	KD	79,90
BEYOND THE FRONTIER	DA	79,90
BIG SPEC AL EDITION	KD	79,90
BIOFORCE IEA Classics	KD	79,90
BIRTHRIGHT	DA	79,90
BLAST CHAMBER	DA	79,90
BLISS FUS 2	KD	79,90
BLOOD & MAGIC AD&D	KD	79,90
BLOOD	DA	79,90
BLOODSOCK	KD	79,90
BLOOD NO	KD	79,90
BREAKOUT (ARKANOID REMAKE)	DA	79,90
BREXIT BOBBLE	DA	79,90
BUD TUCKER NO DOBLE TROUBLE	DA	79,90
BUG	DA	79,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	79,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	79,90
BURNING STEEL 4	DA	79,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	79,90
CAESAR 2 WIN 95 DOS	KD	79,90
CAMBRIAN DISASTER	KD	79,90
CARRIER STRIKE FORCE	KD	79,90
CATZ YOUR COMPUTER PETZ	DA	79,90
CAVELAND	DA	79,90
CHESSMASTER 5000 WIN 95	KD	79,90
CHEWY ESC VON F5 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
CIVNET	E	79,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	79,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE	KD	89,90
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	KD	89,90
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	9,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Walnut Creek)	E	9,90
CIVIL WAR GENERAL ROBERT E. LEE	KD	49,90
CLIF DANGER	DA	49,90
CLUSE COMBAT WIN 95 Microsoft	E	99,90
CLUSE COMBAT DER MEISTERDECKIV (Hasbro)	KD	99,90
COLON ZATON	KD	24,90
COLONY (MULE REMAKE)	DA	24,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	79,90
COMANCHE 30 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER NCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90
COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT BUNDLE	KD	119,90
C&C2 ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD	KD	119,90
JMD LÖSUNGSBUCH	KD	119,90
COMMAND & CONQUER Alarmstufe Rot + Lag	KD	89,90
COMMAND & CONQUER RED ALERT	E	49,90
COMMAND & CONQUER Alarmst. Rot Mission	KD	29,90
COMMAND & CONQUER Alarmstufe Rot Level	DA	29,90
CONSPIRACY	DA	24,90
CONQUEROR AD 1086	KD	79,90
CONQUEST EARTH (DAS MANIFEST)	KD	89,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	89,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD	KD	79,90

## CD-ROM GAMES

CREATURE SHOCK White Label	DA	39,90
CREATURES	KD	39,90
CROW CITY OF ANGELS	DA	69,90
GRAVIS GAME PAD SUPER BUNDLE	KD	59,90
INCL. CREATURES + MARTINI RACING		
CRUSADE Greenwood	KD	79,90
CRUSADE NO REGRE	KD	39,90
CYBER A2	KD	79,90
CYBER GLADIATORS	DA	79,90
DAGGERFALL ENGL. VERSION	KD	79,90
DAGGERFALL DIE SCHRIFTEN DER WESEN	KD	79,90
DARKLIGHT CONFLICT	KD	79,90
DAS AMT	DA	79,90
DAV'S CUP TENNIS	DA	79,90
DAY OF THE TENTACLE	DA	79,90
DAYTONA USA	DA	79,90
DEADLY TIDE Microsoft	E	79,90
DEADLINE	DA	79,90
DEADLOCK PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON	KD	89,90
DEMONWORLD	KD	89,90
DER MEISTER Sierra Originals	KD	79,90
DER PLANER & EXTRA DISH	KD	79,90
DER PROZENT	KD	79,90
DER REEDER	DA	79,90
DESCENT	DA	79,90
DESCENT 2	DA	79,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)	KD	79,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	79,90
DESTRUCTION DERR	DA	79,90
DESTRUCTION DERR 2 WIN 95	DA	69,90
DIABLO NCL. LÖSUNGSBUCH	E	39,90
DIABLO	KD	79,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT ARDENNES	KD	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT GETTYSBURG	KD	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT SHILOH	KD	79,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERKÄCKTE RALLYE	KD	79,90
DISC WORLD	KD	79,90
DISC WORLD 2 VERMUTLICH VERMISST	KD	79,90
DOGZ SCREENSAVER	E	79,90
DOMINUM	KD	79,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	79,90
DRAGON DICE (AD&D)	DA	69,90
DRAGON HEART FIRE & STEEL	KD	79,90
DRAGON ORE 2	KD	79,90
DRAGON LAIR	KD	79,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DRUMMED GOR	KD	79,90
DRUMMED WHEEL	KD	79,90
DSA DIE SCHICKSALSKE NGE	KD	29,90
DSA STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE TRILOGIE	KD	75,90
incl. Schicksalske Sternenschweif & Schatten über Riva		
und Lösungsbuch Teil 1-3		
DUNE 2 BATTLE FOR ARRAKIS	KD	85,90
DUNGEON KEEPER	KD	85,90
DUNGEON MASTER NCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
EARTH WORM JIM 1 & 2	KD	79,90
EARTHSIEGE Sierra Originals	KD	79,90
EARTHSIEGE 2	KD	79,90
ECSTASIA 2	DA	69,90
EGYPTIA	DA	49,90
ELISOL KEY MANAGER	KD	79,90
ELISABETH INCL. LÖSUNG	KD	79,90
EMPIRE NATION	KD	79,90
ERIC PINBALL	DA	79,90
ERASER	DA	79,90
EVEN MORE NOCTURNE MACHINE	E	79,90
EXTREME ASSAULT	KD	69,90
F1 MANAGER 96 Software 2000	KD	79,90
F1 NIGHT-AWK	DA	79,90
F2 LIGHTNING II NOVALOGIC	KD	79,90
FADE TO BLACK IEA CLASSICS	KD	79,90
FABLE DAS FANTASY ADVENTURE	KD	69,90
FALLEN HAVEN	KD	69,90
FALLOUT + DOS WIN 95	KD	69,90
FANTASY GENERAL	DA	79,90
FAST ATTACK	E	79,90
FATAL RAC NG	DA	79,90
FIFA 96 IEA Classics	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	79,90
FIRE FIGHT WIN 95	DA	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	79,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	79,90
FLYING CORPS	KD	69,90
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	99,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINE	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUS M&S JETS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION EUROPE 1 (DACHNL)	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES (RES APOLLO)	DA	49,90
FLIGHT SHOP BAD	DA	49,90
FLIGHT TOWER FLUGLOTSEN SIMULATION	DA	49,90
FS 5 1/6 0 FSX UPGRADE KIT	E	49,90
FS 5 1/6 0 REAL FLIGHT ADVENTURE PILOT	E	49,90
FS 5 1/6 0 RESCUE AIR 911 APOLLO	E	49,90
FS 5 1/6 0 SCENERY AUSTRALIA	DA	49,90
FS 5 1/6 0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	49,90
FS 5 1/6 0 SCENERY CZECH REPUBLIC SLOV	DA	49,90
FS 5 1/6 0 SCENERY EUROPE 1 (DACHNL)	DA	49,90
FS 5 1/6 0 SCENERY EUROPE 2 (F.L. KOR)	DA	49,90
FS 5 1/6 0 SCENERY HONG KONG	DA	49,90
FS 5 1/6 0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5 1/6 0 SCENERY MÜNCHEN II MUI TIME	DA	49,90
FS 5 1/6 0 SCENERY OBJECT DESIGNER	DA	49,90
FS 5 1/6 0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5 1/6 0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	49,90

## CD-ROM GAMES

FLOTTENMANOVR WIN 95	KD	79,90
FLYING CORPS	E	39,90
FORMEL 1	DA	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	DA	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES	KD	79,90
INCL. F&P2 & LEVEL CD & FAHRRERTRAINING CD		
MIT GRAND PRIX LENKRAD (Thrustmaster)	KD	299,90
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	KD	299,90
FORMULA ONE GP 2 FAHRRERTRAINING	KD	29,90
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	79,90
FRANKENSTEIN WIN 95	KD	79,90
FREDDY PHARKAS Sierra Originals	DA	79,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	79,90
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL 97	E	89,90
FRONT PAGE SPORTS GOLF	KD	89,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	89,90
FX FIGHTER	DA	79,90
FX FIGHTER TURBO	DA	79,90
G-NOME	DA	69,90
GABRIEL KNIGHT	KD	79,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD	79,90
GENE MALHANI	KD	79,90
GENE MALHANI 2	KD	79,90
GENE MALHANI 3	KD	79,90
GENE MALHANI 4	KD	79,90
GENE MALHANI 5	KD	79,90
GENE MALHANI 6	KD	79,90
GENE MALHANI 7	KD	79,90
GENE MALHANI 8	KD	79,90
GENE MALHANI 9	KD	79,90
GENE MALHANI 10	KD	79,90
GENE MALHANI 11	KD	79,90
GENE MALHANI 12	KD	79,90
GENE MALHANI 13	KD	79,90
GENE MALHANI 14	KD	79,90
GENE MALHANI 15	KD	79,90
GENE MALHANI 16	KD	79,90
GENE MALHANI 17	KD	79,90
GENE MALHANI 18	KD	79,90
GENE MALHANI 19	KD	79,90
GENE MALHANI 20	KD	79,90
GENE MALHANI 21	KD	79,90
GENE MALHANI 22	KD	79,90
GENE MALHANI 23	KD	79,90
GENE MALHANI 24	KD	79,90
GENE MALHANI 25	KD	79,90
GENE MALHANI 26	KD	79,90
GENE MALHANI 27	KD	79,90
GENE MALHANI 28	KD	79,90
GENE MALHANI 29	KD	79,90
GENE MALHANI 30	KD	79,90
GENE MALHANI 31	KD	79,90
GENE MALHANI 32	KD	79,90
GENE MALHANI 33	KD	79,90
GENE MALHANI 34	KD	79,90
GENE MALHANI 35	KD	79,90
GENE MALHANI 36	KD	79,90
GENE MALHANI 37	KD	79,90
GENE MALHANI 38	KD	79,90
GENE MALHANI 39	KD	79,90
GENE MALHANI 40	KD	79,90
GENE MALHANI 41	KD	79,90
GENE MALHANI 42	KD	79,90
GENE MALHANI 43	KD	79,90
GENE MALHANI 44	KD	79,90
GENE MALHANI 45	KD	79,90
GENE MALHANI 46	KD	79,90
GENE MALHANI 47	KD	79,90
GENE MALHANI 48	KD	79,90
GENE MALHANI 49	KD	79,90
GENE MALHANI 50	KD	79,90
GENE MALHANI 51	KD	79,90
GENE MALHANI 52	KD	79,90
GENE MALHANI 53	KD	79,90
GENE MALHANI 54	KD	79,90
GENE MALHANI 55	KD	79,90
GENE MALHANI 56	KD	79,90
GENE MALHANI 57	KD	79,90
GENE MALHANI 58	KD	79,90
GENE MALHANI 59	KD	79,90
GENE MALHANI 60	KD	79,90
GENE MALHANI 61	KD	79,90
GENE MALHANI 62	KD	79,90
GENE MALHANI 63	KD	79,90
GENE MALHANI 64	KD	79,90
GENE MALHANI 65	KD	79,90
GENE MALHANI 66	KD	79,90
GENE MALHANI 67	KD	79,90
GENE MALHANI 68	KD	79,90
GENE MALHANI 69	KD	79,90
GENE MALHANI 70	KD	79,90
GENE MALHANI 71	KD	79,90
GENE MALHANI 72	KD	79,90
GENE MALHANI 73	KD	79,90
GENE MALHANI 74	KD	79,90
GENE MALHANI 75	KD	79,90
GENE MALHANI 76	KD	79,90
GENE MALHANI 77	KD	79,90
GENE MALHANI 78	KD	79,90
GENE MALHANI 79	KD	79,90
GENE MALHANI 80	KD	79,90
GENE MALHANI 81	KD	79,90



Mo. - Fr. 9<sup>00</sup> - 13<sup>00</sup> und 13<sup>30</sup> - 18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup> - 12<sup>00</sup>

## JETZT GEHT'S RUND !!!

AM 4./5. APRIL  
RIESEN-ERÖFFNUNGSPARTY

Endlich ist es soweit. Wir eröffnen unsere neuen Shops in Darmstadt und Neu Isenburg. Am 4. und 5. April gibt's die Eröffnungsparty mit der

absoluten Spaß-Garantie. Euch erwarten Wettbewerbe mit heißen Preisen, Präsentationen, viele Überraschungen, starke Musik und natürlich sagenhafte Eröffnungsangebote. Das dürft Ihr nicht verpassen. Kommt einfach vorbei um mit uns zu feiern und überzeugt Euch von unserem umfangreichen Angebot.

Mo. - Fr. 10<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup> - 14<sup>00</sup>

**WIAL SHOP/MrGame's  
DARMSTADT**

Adelungstr. 22  
Mo. - Fr. 10<sup>00</sup> - 19<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup> - 16<sup>00</sup>

WIAL SHOP/MrGame's  
NEU ISENBURG

Frankfurter Str. 147  
Mo. - Fr. 10<sup>00</sup> - 19<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup> - 14<sup>00</sup>

## PC-HILFE

0190 - 77 53 88

Wenn Ihr Probleme mit eurem PC habt, ruft uns einfach an. Wir helfen euch bei folgenden Problemen:

- Spielösungen, Tips & Cheats
- Hardware-/Softwareprobleme
- Installations-/Treiberprobleme

Ihr erreicht uns **Montag bis Sonntag zwischen 10 und ca. 22 Uhr**

Ein Service der W&L Service & GmbH in Zusammenarbeit mit der W&L GmbH Geschäftszentrale 2.00 Dät 1991

[illegible]SIM SPECIAL COLLECTION  
RM TOWN SIM ANT SIM ISC SIM LIFE RD 79.90[illegible]

TRIVIAL PURSUIT	MD	69.90
JFFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	MD	69.90
VIKINGS (GT INTERACTIVE)	MD	39.90

1. 75M 1.44 E  
1. 75M 1.44 E

VIRTUAL SNOOKER	DA	29 80
WET THE SEXY EMPIRE	DA	59 90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	E	59 90
WORKS (Surprise)	KD	29 90
WORKS NCL RE ENFORCEMENTS DATA	KD	69 90
WORKS REINFORCEMENTS	KD	29 90
X WING VS THE FIGHTER	DA	49 90
Z SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49 90

## CD-ROM MULTIMEDIA

[illegible][illegible]

A  
 Δ  
 1  
 2  
 3  
 4  
 5  
 6  
 7  
 8  
 9  
 10  
 11  
 12  
 13  
 14  
 15  
 16  
 17  
 18  
 19  
 20  
 21  
 22  
 23  
 24  
 25  
 26  
 27  
 28  
 29  
 30  
 31  
 32  
 33  
 34  
 35  
 36  
 37  
 38  
 39  
 40  
 41  
 42  
 43  
 44  
 45  
 46  
 47  
 48  
 49  
 50  
 51  
 52  
 53  
 54  
 55  
 56  
 57  
 58  
 59  
 60  
 61  
 62  
 63  
 64  
 65  
 66  
 67  
 68  
 69  
 70  
 71  
 72  
 73  
 74  
 75  
 76  
 77  
 78  
 79  
 80  
 81  
 82  
 83  
 84  
 85  
 86  
 87  
 88  
 89  
 90  
 91  
 92  
 93  
 94  
 95  
 96  
 97  
 98  
 99  
 100  
 101  
 102  
 103  
 104  
 105  
 106  
 107  
 108  
 109  
 110  
 111  
 112  
 113  
 114  
 115  
 116  
 117  
 118  
 119  
 120  
 121  
 122  
 123  
 124  
 125  
 126  
 127  
 128  
 129  
 130  
 131  
 132  
 133  
 134  
 135  
 136  
 137  
 138  
 139  
 140  
 141  
 142  
 143  
 144  
 145  
 146  
 147  
 148  
 149  
 150  
 151  
 152  
 153  
 154  
 155  
 156  
 157  
 158  
 159  
 160  
 161  
 162  
 163  
 164  
 165  
 166  
 167  
 168  
 169  
 170  
 171  
 172  
 173  
 174  
 175  
 176  
 177  
 178  
 179  
 180  
 181  
 182  
 183  
 184  
 185  
 186  
 187  
 188  
 189  
 190  
 191  
 192  
 193  
 194  
 195  
 196  
 197  
 198  
 199  
 200  
 201  
 202  
 203  
 204  
 205  
 206  
 207  
 208  
 209  
 210  
 211  
 212  
 213  
 214  
 215  
 216  
 217  
 218  
 219  
 220  
 221  
 222  
 223  
 224  
 225  
 226  
 227  
 228  
 229  
 230  
 231  
 232  
 233  
 234  
 235  
 236  
 237  
 238  
 239  
 240  
 241  
 242  
 243  
 244  
 245  
 246  
 247  
 248  
 249  
 250  
 251  
 252  
 253  
 254  
 255  
 256  
 257  
 258  
 259  
 260  
 261  
 262  
 263  
 264  
 265  
 266  
 267  
 268  
 269  
 270  
 271  
 272  
 273  
 274  
 275  
 276  
 277  
 278  
 279  
 280  
 281  
 282  
 283  
 284  
 285  
 286  
 287  
 288  
 289  
 290  
 291  
 292  
 293  
 294  
 295  
 296  
 297  
 298  
 299  
 300  
 301  
 302  
 303  
 304  
 305  
 306  
 307  
 308  
 309  
 310  
 311  
 312  
 313  
 314  
 315  
 316  
 317  
 318  
 319  
 320  
 321  
 322  
 323  
 324  
 325  
 326  
 327  
 328  
 329  
 330  
 331  
 332  
 333  
 334  
 335  
 336  
 337  
 338  
 339  
 340  
 341  
 342  
 343  
 344  
 345  
 346  
 347  
 348  
 349  
 350  
 351  
 352  
 353  
 354  
 355  
 356  
 357  
 358  
 359  
 360  
 361  
 362  
 363  
 364  
 365  
 366  
 367  
 368  
 369  
 370  
 371  
 372  
 373  
 374  
 375  
 376  
 377  
 378  
 379  
 380  
 381  
 382  
 383  
 384  
 385  
 386  
 387  
 388  
 389  
 390  
 391  
 392  
 393  
 394  
 395  
 396  
 397  
 398  
 399  
 400  
 401  
 402  
 403  
 404  
 405  
 406  
 407  
 408  
 409  
 410  
 411  
 412  
 413  
 414  
 415  
 416  
 417  
 418  
 419  
 420  
 421  
 422  
 423  
 424  
 425  
 426  
 427  
 428  
 429  
 430  
 431  
 432  
 433  
 434  
 435  
 436  
 437  
 438  
 439  
 440  
 441  
 442  
 443  
 444  
 445  
 446  
 447  
 448  
 449  
 450  
 451  
 452  
 453  
 454  
 455  
 456  
 457  
 458  
 459  
 460  
 461  
 462  
 463  
 464  
 465  
 466  
 467  
 468  
 469  
 470  
 471  
 472  
 473  
 474  
 475  
 476  
 477  
 478  
 479  
 480  
 481  
 482  
 483  
 484  
 485  
 486  
 487  
 488  
 489  
 490  
 491  
 492  
 493  
 494  
 495  
 496  
 497  
 498  
 499  
 500  
 501  
 502  
 503  
 504  
 505  
 506  
 507  
 508  
 509  
 510  
 511  
 512  
 513  
 514  
 515  
 516  
 517  
 518  
 519  
 520  
 521  
 522  
 523  
 524

## LÖSUNGSBÜCHER

[illegible]

## SONY Playstation Games

[illegible]

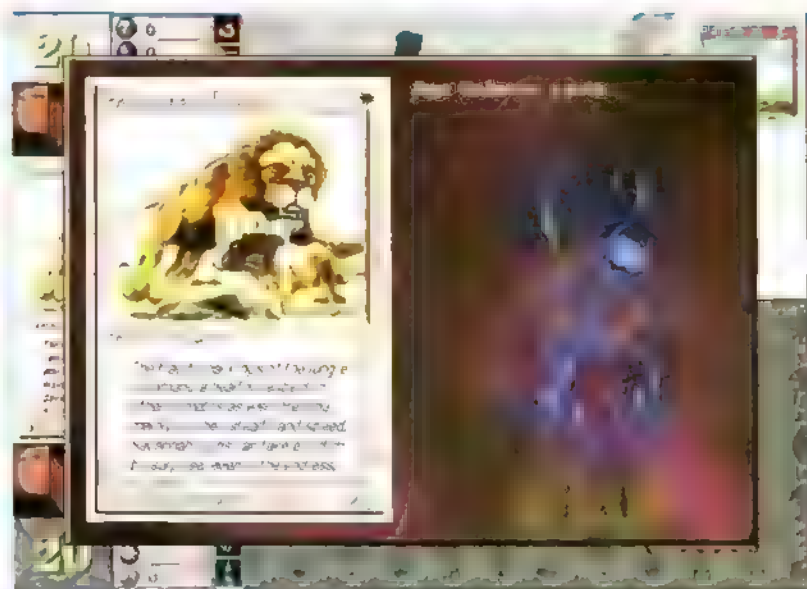
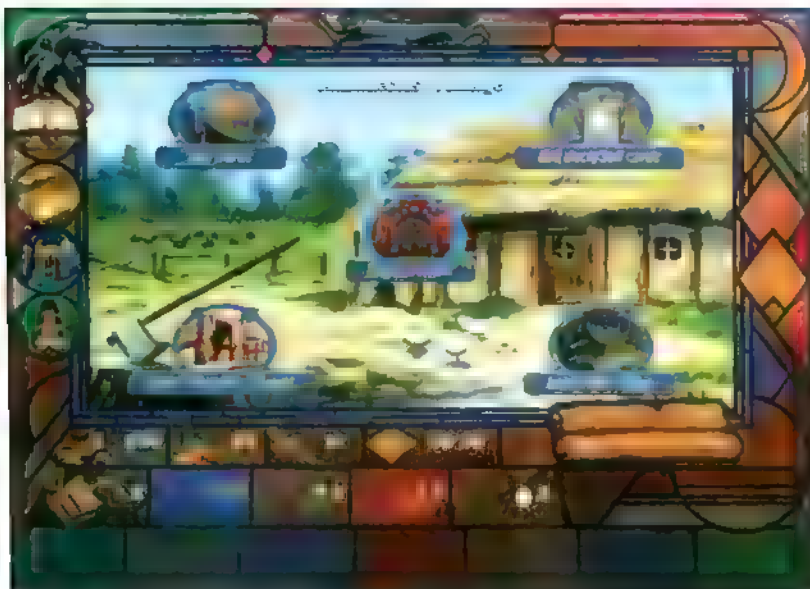
## SONY Playstation Games

[illegible]

## NINTENDO 64

NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	DA 398,90
ANTENNENKABEL NM	DA 55,90
MEMORY CARD 1 MB NM	DA 65,90
NINTENDO ORIGINAL JOYPAD NM	DA 59,90
JOYPAD JT 376 TRIDENT NM	DA 69,90
JOYPAD JT 377 "R DENT PRO NM	DA 65,90
JOYPADVERLÄNGERUNG NM	DA 29,90
FIFA64 NM	DA 149,90
GOEMON 5 NM	KD 139,90
INT SUPER STAR SOCCER NM	DA 139,90
NBA HANGTIME NM	DA 119,90
FLIGHTWINGS NM	KD 119,90
SUPER MARIO NM	KD 95,90
SUPER MARIO NM SPIELBERATER	KD 24,90
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	KD 139,90
TUROK NM	KD 139,90
TUROK NM ENGL VERSION	E 139,90
WAVRACER NM	KD 89,90
WAYNE GRETZKY HOCKEY NM	DA 139,90





Magic The Gathering • Kartenspiel

# MAGIEPOKER

**PC ACTION** Mit einem simplen Fantasy-Kartenspiel schafften die Entwickler der amerikanischen Spielschmiede Wizards Of The Coast binnen weniger Jahre den Sprung in Millionärskreise. Simpel? Mitnichten! Magic The Gathering vereint alle Komponenten eines Suchtspiels in sich. Ein klares Regelwerk, nicht zu schwer zu erlernen, gut auszubauen und daher im Laufe der Zeit immer komplexer werdend.

Nachdem Acclaim im letzten Monat daran gescheitert ist, aus MTG ein Echtzeit-Strategiespiel zu stricken, versucht sich nun MicroProse an einer Umsetzung. Dazu stand kein geringerer als Spieleguru Sid Meier zur Verfügung, und der gute Sid hatte wieder einmal den richtigen Riecher. MicroProse setzte alle wichtigen Regeln des Kartenspiels 1:1 auf den PC um und spendierte zusätzlich noch einen Spielteil, der genau die richtige Mischung aus Adventure, Rollenspiel und strategischen Elementen bietet.

## Die Spielregeln

Somit bietet dieses MTG sowohl Einsteigern als auch Profis genügend Kaufanreize. Wer noch nie in die Welt von Magic einge-

taucht ist, bekommt zunächst erstklassige Tutorials serviert, die den grundsätzlichen Spielablauf erklären. Jeweils zwei Spieler treten mit ihren Fantasy-Kartendecks zum Duell gegeneinander an, wobei bis zu 200 Karten ein Deck bilden können. Die Decks der Duellanten werden zunächst gemischt, anfangs stehen dann immer sieben verschiedene Karten zum Ausspielen zur Verfügung. Jeder Kartentritt beinhaltet prinzipiell drei unterschiedliche Grundtypen. Länderkarten bilden das Mana-Reservoir des Spielers; werden sie nicht ausgespielt, steht für keine andere Karte genug Zauberkraft zur Verfügung. Schon mit wenigen Länderkarten können Sie Ihre erste Kampf- oder Verteidigungseinheit be-

schwören, der jeweils ein Attacke- und ein Paradowert zugeordnet ist. Je wirkungsvoller diese Einheit ist, desto mehr Mana kostet sie Sie, so daß zu Beginn eines Duells meistens nur schwächere Fantasygeschöpfe aufeinander einschlagen können. Schließlich gibt es noch sogenannte Aspektkarten, die die Eigenschaftswerte eines Monsters beeinflussen können. Gespielt wird in Runden; wer mit seinen Monsterhorden zuerst den feindlichen Schutzwall durchbricht und die Lebenspunkte des Gegners gen Null sinken läßt, gewinnt das Duell.

## Kartenträume

Was zunächst kompliziert klingt, geht nach ein paar Spielrunden wie selbstverständlich von der Hand. Komplexität wurde bei MicroProse dennoch groß geschrieben. Insgesamt stehen sieben verschiedenfarbige Kartendecks (weiße Magie, schwarze Magie, Feuermagie usw.) mit jeweils über 300 Originalkarten zur Verfügung. Anfänger wählen eines der vorgefertigten Einstiegsdecks, Profis können sich im mitgelieferten Editor ihren eigenen Kartenstapel erstellen und selbigen im Duellmodus gleich ausprobieren.

## Drei in einem

Herzstück und gleichzeitig Motivations-Hammer dieses Computer-MTG ist aber Shandalar, die Abenteuerwelt. Sie wählen einen Charakter und haben die Aufgabe, Shandalar vor dem Zugriff fünf böser Großmagier zu bewahren. Dazu reisen Sie auf einer Landkarte umher, besuchen Städte, stöbern Dungeons auf



## VERGLEICH

Mit Battlemage unternahm Acclaim den Versuch, Magic The Gathering in ein reinrassiges Echtzeit-Strategiespiel zu transformieren - und scheiterte an der zunehmenden Komplexität des Spielprinzips. MicroProse machte es sich einfacher, indem am klassischen Kartenspiel-Konzept festgehalten wurde, und liegt am Ende doch deutlich vor Acclaim. Das liegt vor allem an den genialen Ideen, die um das Kartenspiel herum eingebaut wurden, und an der größeren Durchsichtigkeit des Spielprinzips. Auch bei Heroes 2 geht es um die Eroberung von Fantasy-Landschaften, nur daß hier statt Karten Monster bei den rundenbasierten Kämpfen zum Einsatz kommen.

Magic The Gathering.....	85%
Heroes Of Might & Magic 2....	81%
Magic The Gath.: Battlemage ....	60%

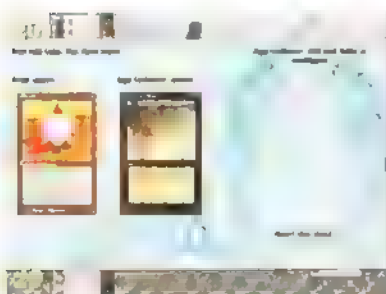


und erledigen für die Stadtbewohner kleinere Quests, immer mit dem Ziel, Ihr Kartendeck zu einer unüberwindlichen Barriere für alle Bösewichte aufzuplustern. Davon rennen auf der isometrischen Karte jede Menge herum, die Sie auch immer wieder in Duellen stellen werden. Erst wenn Sie stark genug sind, können Sie sich in die Festen der Magier wagen, um schließlich einen nach dem anderen zu eliminieren. Bis dahin können Sie aber pro Spiel gut 40 bis 60 Stunden Spielzeit

einplanen, und schon bald werden Sie feststellen, daß Sie sich kaum noch vom Monitor loszureißen vermögen. Und das trotz einiger Mankos: Die zahlreichen Duellen werden zwar in einem geteilten Fenster übersichtlich dargestellt, grafischer Hochgenuß wird aber nur bei den Karten-Artworks geboten. Die Ladezeiten können bei langwierigen Duellen auch auf Highend-Rechnern schon einmal die Minutengrenze überschreiten, dafür spielen die Computergegner allerdings auch

recht intelligent. Das Scrolling der Shandalar-Karte muß so manchen Ruckler verkraften, und auch die Sounduntermalung hätte stimmungsvoller ausfallen können. Besonders ärgerlich ist aber der fehlende Multiplayer-Modus; eventuell soll in Kürze ein Update Abhilfe schaffen. Daß diese Negativpunkte den Suchtfaktor von MTG kaum einschränken, liegt schlicht und ergreifend am genialen Spielprinzip. Fantasy-Fans sollten unbedingt zugreifen.

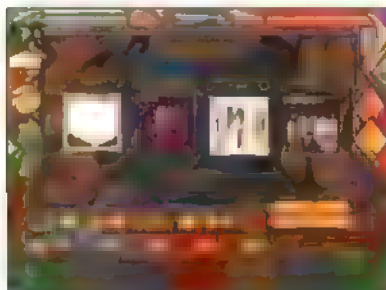
Christian Bigge



Zu Beginn eines jeden Kartenduell werden die Spieleinsätze willkürlich vom PC ausgewählt.



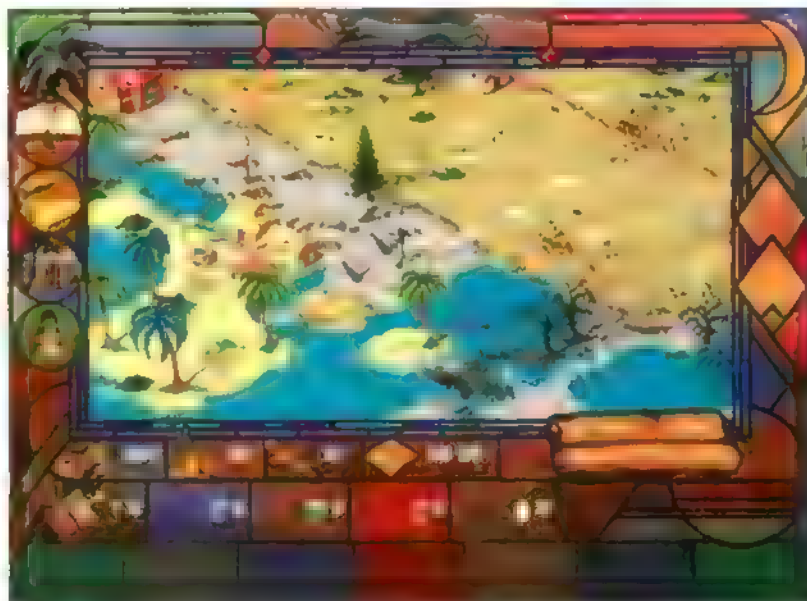
Der Duellscreen. Rechts die Länderkarten, links Lebenspunkte, Phasenanzeige und Kartenstapel.



In den Städten können Sie Ihr Deck erweitern. Mehr als 2 Farben pro Deck sind nicht sinnvoll.



Durch Quests können Sie Mana Links (Lebenspunkte) gewinnen.



Die isometrische 3D-Karte von Shandalar glänzt nicht durch Pixelpracht und ruckelt beim Scrollen. Hier heiligte der Zweck die Mittel.



## KOMMENTAR

» Gratulation, MicroProse, und mein Dank an Mit-Entwickler Sid Meier! Die Umsetzung des Kartenspiels ist perfekt gelungen, und der Shandalar-Teil begeistert durch die elegante Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Strategie. Für Kenner des Originals avanciert das MicroProse-Magic zum Pflichtkauf, alle anderen sollten aufgrund der großen Komplexität besonders im fortgeschrittenen Spielstadium zunächst einmal probespieren, obwohl hilfreiche Tutorials zur Verfügung stehen. Wer die erste Hürde übersteht, wird mit Spielspaß satt belohnt – und das trotz relativ bescheidener Grafikpracht und Durchschnitts-Sound. So werden wohl Suchtspiele kreiert, oder, Herr Meier? «

Mindestens: 486DX/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: keine Multiplayer-Option, eventuell Netzwerk-Update geplant

Handbuch: englisch, deutsch geplant Technik: SVGA/SB

Sprache: englisch CD/HD: 590 MB/93 MB

Hersteller: MicroProse Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 62% Sound: 65% Genre: Kartenspiel

85%



Spielanteile:  
Action  
Ratsel  
Strategie  
Wirtschaft

» Suchtgefährdende Umsetzung mit beachtlichem Mehrwert «

Holbeinstraße 2-4  
24539 Neumünster  
Telefon 04321 / 22737  
Telefax 04321 / 23312

## PC C D R O M

ALFA TWIN-autom. Joystickumschalter und 2-Spieler Adapter	dt. DM 36,95
INTELLIMOUSE	dt. DM 109,00
MS MOUSE 2.0 Win	dt. DM 84,00
SIDEWINDER 3D Pro 1.0	dt. DM 84,95
"9" The Last Resort	dt. DM 69,95
Adidas Power Soccer*	dt. DM 69,95
Auto Route Express 5 kpl	dt. DM 119,00
Baphonets Fluch	kpl dt. DM 69,95
Blaifuß 2	dt. DM 59,00
C&C 1: SVGA Win95	kpl dt. DM 89,00
C&C 2: Alarmstufe Rot	dt. DM 79,95
C&C 2: Mission CD*	kpl dt. DM 22,00
Daggerfall: Schriften der...	dt. DM 69,95
Deadly Tide	kpl dt. DM 69,95
Destruction Derby 2 kpl	dt. DM 74,00
Diablo	dt. DM 74,95
Die fünfte Dimension	dt. DM 74,00
Die Stadt d. verl. Kinder	dt. DM 69,95
Ecstatica 2*	kpl dt. DM 69,95
Encarta Enzyklopädie 97	kpl dt. DM 169,95
Encarta Weltatlas	kpl dt. DM 129,00
Formel 1	kpl dt. DM 79,95
Isnogud*	kpl dt. DM 54,00
Jagged Alliance 2*	kpl dt. DM 69,95
KKND	kpl dt. DM 89,95
Kick Off 97*	dt. DM 69,95
Lands of Lore 2*	dt. DM 84,95
Lexirom 2.0	kpl dt. DM 299,00
MDK	kpl dt. DM 79,95
Microsoft Golf 3.0	kpl dt. DM 64,00
Monopoly	dt. DM 59,95
Monster Trucks	dt. DM 69,95
Monster Truck Madness	kpl dt. DM 49,95
MS Flugsimulator 5.1 DOS	dt. DM 74,00
MS Flugsimulator 6.0 W95	dt. DM 89,00
Nascar Racing 2	kpl dt. DM 79,95
Nemesis*	kpl dt. DM 69,95
Project Paradise	dt. DM 69,95
SEGA Rally Win95	dt. DM 69,95
Sim Golf*	kpl dt. DM 69,95
Sim Town	kpl dt. DM 39,00
Sim Tunes	kpl dt. DM 59,00
Stadt d. verlorenen Kinder	dt. DM 69,95
Star Trek Berg*	dt. DM 49,95
Syndicate Wars	dt. DM 79,00
Tomb Raider	dt. DM 69,00
Toonstruck	dt. DM 69,95

X-Cor\* dt. DM 69,95

## SEGA SATURN

Saturn+Sega Rally+W.W. Soccer	dt. DM 449,95
Bombman	dt. DM 99,00
MANX TT	dt. DM 98,00
SONIC 2 D	dt. DM 89,00
Virtua Cop 2 mit GUN	dt. DM 134,00

## SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo	DM 299,00
Playstation+Memory Card 120 Blocks	DM 359,00
Resident Evil-uncut-kpl	dt. DM 89,00
Rebel Assault 2	dt. DM 99,00
Wing Commander 4 kpl	dt. DM 89,00

## NINTENDO 64

Nintendo 64	kpl dt. DM 399,00
Pilotwings 64	kpl dt. DM 119,00
Super Mario 64	kpl dt. DM 89,00
TUROK Dinosaur Hunter	dt. DM 129,95

## IHRE VORTEILE

**TOP - PREISE**  
Original deutsche Versionen  
Kostenlose Gesamtpreislisten  
Versandkosten NN DM 5,95  
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr  
Inklusive Garantie, Sicherheitsverpackung und Transportversicherung  
Ab 3 Artikeln liefern wir ohne Versandkosten  
Vorbestellungen für \*Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert  
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich  
Wir führen auch alle SEGA, Nintendo und SONY SPIELE  
Händleranfragen erwünscht



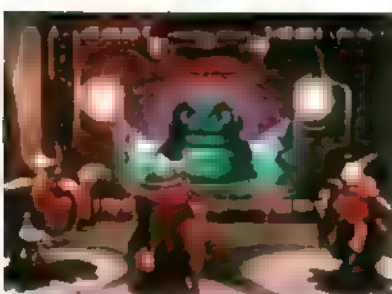
## Lost Vikings 2 • Denkspiel

# KNOBEL-VIKINGS

Die Wikinger kommen! Seit ihrem ersten Raubzug vor einigen Jahren hat es keine Knobelherausforderung in dieser Art mehr gegeben. Der zweite Teil beinhaltet aber noch mehr als nur neue Levels zum innovativen Denkspiel. Allerdings bietet auch der Nachfolger sowohl unter DOS als auch unter Win95 nur VGA.



*Baleog besiegt jeden Ritter mit seinem Lichtschwert. Das Burgfräulein rechts bringt die drei Wikinger in den nächsten Level.*

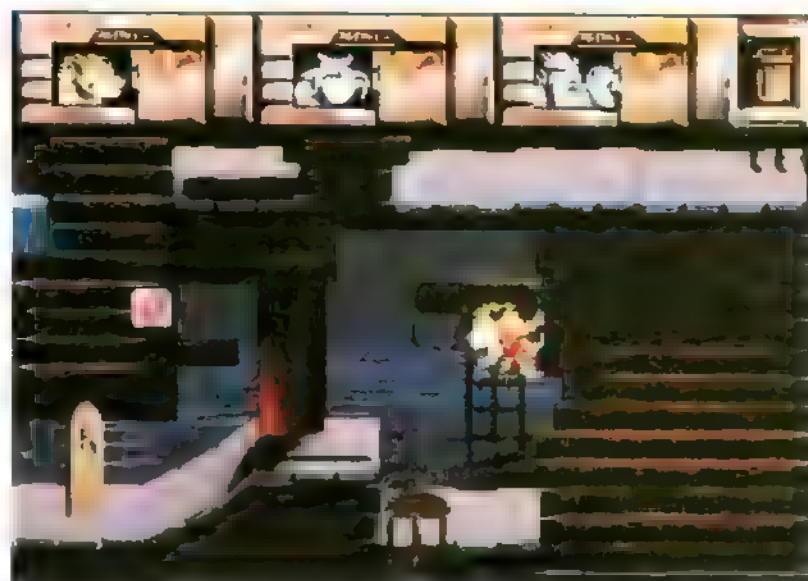


*Intro und Endsequenz sind tadellos. Zwischensequenzen fehlen leider komplett.*



*Das Team bei der Arbeit: Olof blockt den Feuerodem, während Baleog mit einigen deftigen Hieben den Drachen k.o. schlägt.*

Handelte es sich beim ersten Teil fast um ein reines Denkspiel, stellt der Nachfolger auch einige Ansprüche an Jump'n'Run-Talente. Nach wie vor liegt jedoch der Schwerpunkt auf den kniffligen Puzzles. So ist auch die mittelmäßige Grafikqualität entschuldbar. Lost Vikings 2 bietet zwar eine Auflösung von 640x480 unter Windows im Fenster an, aber es wird mit Pixelverdopplung gearbeitet. Unter DOS im Vollbildmodus steht diese Auflösung logischerweise erst gar nicht zur Auswahl. Ähnlich wie bei Command Conquer Teil 1 sind die einzelnen Level, Monster und Charaktere aber so liebevoll gezeichnet und gerendert, daß einem trotz VGA ein sehr schönes Bild präsentiert wird bzw. das fehlende SVGA kaum auffällt.



*Werwolf Fang ist einer der beiden neuen Charaktere, die hin und wieder an Stelle eines Wikingers zur Verfügung stehen.*

### Puzzlers Paradise

Sämtliche Rätsel sind wieder nach einem ähnlichen Schema aufgebaut. Jeder der fünf Spielcharaktere verfügt über spezielle Fertigkeiten. Nur durch Kombination aller Fähigkeiten sind die einzelnen Levels zu bewältigen. Gutes Timing ist also gefragt. Lost Vikings 2 enthält auch einen kooperativen Multiplayer-Modus. Beide Spieler können gleichzeitig jeweils einen der drei Charaktere lenken. Allerdings wird dabei der Bildschirm nicht geteilt. In den riesigen Levels sieht man also teilweise seinen Charakter gar nicht bzw. muß eine Pause einlegen. Leider liegen keine Levels speziell für den Mehrspielermodus bei. Ansonsten sind die einzelnen Puzzles in steigender Schwierigkeit angeordnet.

Aufgabenstellungen und enthaltene Tips sorgen für Anwenderfreundlichkeit, jedoch ohne die Rätsel an Biß verlieren zu lassen.

Alexander Geltenpoth



### KOMMENTAR

» Auch von einem Denkspiel darf man heute SVGA-Grafik erwarten. Die drolligen Animationen machen aber viel wett. Außerdem klingen die Soundeffekte dafür ziemlich realistisch. Allerdings fehlt eine fetzige Hintergrundmusik. Inhaltlich ist Lost Vikings 2 vorbildlich: komplex und schwierig, aber trotzdem anwenderfreundlich, und die über 30 Levels garantieren langen Spielspaß. Im Mehrspielermodus ist Lost Vikings 2 jedoch ein Reinfall. «

Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 2 Sp. Hotseat

Handbuch: deutsch

Technik: VGA, SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 405 MB/2-100 MB

Hersteller: Interplay/Acclaim

Preis: ca. DM 100,-

Merkmale: 70% Sound: 74% Genre: Denkspiel



» Auch genreübergreifend sehr gelungene Unterhaltung «





**Scharfe Augen - Tiefe Preise!**

**Bestelltelefon  
06142 - 59690**

**Fax 06142 - 562170**

J. Hartmann & P. Klinger GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

**CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM**

**GREATEST HITS**

3 Skulls of the Toltecs	DV 69,90	Conquest of New World	DV 49,90	F22 Lightning 2	DV 79,90
3D Ultra Pinball 2	DV 64,90	Creatures (W95)	DV 64,90	Firefight (Win95)	DV 59,90
9 The Last Resort	DA 74,90	Crow City of Angels	DV 74,90	Flottenmanöver (Win95)	DV 69,90
A10-Cuba (Win95)	DA 64,90	Cyberia 2	DV 69,90	Flugsimulator 6.0 (W95)	DV 89,90
Ace Ventura	DV 57,90	Cyberstorm (Win95)	DV 79,90	Flying Corps	DV 82,90
Afterlife	DV 59,90	Das Rätsel d. Master Lu	DV 69,90	Formula 1 Gr. Prix 2	DV 79,90
AH - 64 Longbow	DV 79,90	Das schwarze Auge 3	DV 34,90	FX Fighter Turbo (W95)	DV 64,90
AH - 64 Longbow - Data	DV 44,90	Deadlock	DV 79,90	G-Nome (Win95)	DV 69,90
Alien Trilogy	DV 69,90	Deadly Tide (Win95)	DV 74,90	Gabriel Knight 2	DV 64,90
Amok	DA 69,90	Death Gate	DV 69,90	GP 2: Fahrertraining	DV 24,90
		Der Planer 2	DV 72,90	Grand Prix Manager 2	DV 79,90
Armored Fist 2	DV 79,90	Der Produzent	DV 69,90	Guts N' Garters	DV 79,90
ATF - Gold (Win95)	DV 79,90	Descent 2	DA 49,90	Have a NICE Day	DV 59,90
Azrael's Tears	DV 69,90	Destruction Derby 2	DA 69,90	Hexagon-Kartell	DV 69,90
Belraya in Antara	DV 79,90	Die Fugger 2	DV 49,90	Hind	DV 59,90
Birthingt	DV 74,90	Die Schlacht d. Ardennen	DV 64,90	Holiday Island	DV 69,90
Briefuß 2	DV 59,90	Die Pandora Akte	DV 77,90	Holiday Island - Data	DV 24,90
Brood & Magic AD&D	DA 79,90	Die Siedler 2	DV 64,90	Hugo 4	DV 64,90



Bazooka Sue	DV 84,90
Command & Conquer 2	DV 84,90
C & C 2: Gegenangriff	DV 29,90
Daggerfall	DV 69,90
Diablo	DA 74,90
Discworld 2	DV 77,90
Dominion (Win95)	DV 74,90
Dungeon Keeper	DV 74,90

Fifa Soccer 97	DV 74,90
Formel 1	DV 84,90
Heroes of Might & Magic 2	DV 79,90
Jagged Alliance 2	DV 69,90
KKND	DV 59,90
Lost Vikings 2	DV 64,90
Master of Orion 2	DV 84,90
MDK	DV 79,90
NBA Live 97	DV 74,90
Privateer 2	DV 79,90
R.A.M.A.	DV 79,90
Theme Hospital	DV 74,90

Boogaloo?	DV 49,90	Die Siedler 2 - Data	DV 32,90	Hunter Hunted	DV 64,90
Bundesliga Manag. 97	DV 69,90	Down in the Dumps	DV 69,90	Imperium Galactica	DV 69,90
Civilization 2	DV 69,90	Dragon Lore 2	DV 74,90	Interstate 76 (Win95)	DV 79,90
Civilization 2 - Data	DV 39,90	Dragonheart Fire & Steel	DV 64,90	Iron & Blood	DA 74,90
Civil War General	DV 79,90	Earthsiege 2 Skyforce	DV 34,90	Isnogud	DV 69,90
Cruedo	DV 69,90	Ecstasica 2	DV 69,90	John Madden NFL 97	DA 74,90
Comanche 3	DV 79,90	EF 2000 TactCom	DV 34,90	Last Rites	DV 49,90
Comm & Conquer	DV 79,90	EF 2000 - Spec. Edition	DV 79,90	Larry 7	DV 79,90
C & C - Data	DV 24,90	Elisabeth 1	DV 64,90	Lighthouse	DV 79,90

Phantasmagona 2	DA 77,90	Stadt d. verloren Kinder	DV 69,90
Project Paradise	DV 67,90	Star Control 3	DA 77,90
Rally Racing 97	DV 69,90	Steel Panthers 2	DV 69,90
Ravage (Win95)	DA 74,90	STORM	DV 62,90
Realms of Houting	DV 79,90	Super EF2000 (Win95)	DV 79,90
Rendezvous im Weltraum	DV 79,90	Syndicate Wars	DV 69,90
Risiko (Win95)	DV 69,90	The Dig	DV 49,90

**HAMMER-PREISE**

11th Hour	DV 29,90	Lost Eden	DV 19,90
Ascendancy	DV 34,90	NHL Hockey 95	DV 29,90
Batman Forever	DA 24,90	Pizza Connection	DV 19,90
Battle Isle 3	DV 39,90	Simon the Sorcerer 2	DV 29,90
Bioforge	DV 29,90	Space Quest 6	DV 24,90
		Stonekeep	DV 37,90
Cyberia	DA 24,90	Teamchef	DV 19,90
Der Reeder	DV 19,90	Theme Park	DV 29,90
Der Seerentum	DV 19,90	Tilt	DA 19,90
Descent	DA 24,90	Top Gun - Fire at Will	DV 24,90
Die Siedler 1	DV 29,90	Vollgas	DV 34,90
Fifa Soccer 96	DV 29,90	Warcraft 1	DA 24,90
Indycar 2	DA 34,90	Wing Commander 3	DV 34,90
Kings Quest 7	DV 24,90	Woodruff	DV 24,90
Larry 6	DV 24,90	X-Com Terror fr Deep	DV 24,90

M.A.X.	DV 74,90
Mad TV 2	DV 72,90
Magic the Gathering	DV 74,90
Mechwarrior 2 Merc	DV 79,90
Megarace 2	DV 54,90
Monopoly	DV 59,90
Monster Truck Madness	DV 69,90
Monster Trucks	DA 69,90
NASCAR Racing 2	DA 77,90
NBA Hangtime	DA 69,90
Nemesis	DV 69,90
Neverhood (Win95)	DA 84,90
NHL Hockey 97	DV 74,90
Olympic Games	DV 44,90
Olympic Soccer	DV 44,90
Orion Burger	DV 74,90
Panzer Dragoon	DV 69,90
Phantasmagona	DV 79,90

**Komplettlösungen für viele Spiele**  
Einzeillösung 14,90 Sammelbände 19,90

Road Rash (Win95)	DV 59,90	Time Commando	DV 74,90
Schleichfahrt	DV 64,90	Timelapse	DV 69,90
Secrets of the Luxor	DA 84,90	Tomb Raider	DV 64,90
Sega Rally	DV 69,90	Toonstruck	DV 69,90
Shadoan	DA 84,90	Tunnel B1	DV 79,90
Shannara	DV 69,90	Uefa Champion League	DA 69,90
Shattered Steel	DV 69,90	US NavyFight 97 (W95)	DV 79,90
Sh. Holmes: Tatow Rose	DV 74,90		
Shine	DV 74,90	Warcraft 2 - Data	DV 29,90
Silent Hunter	DV 69,90	Warcraft 2 - Excl. Edit.	DV 79,90
Silent Hunter - Data	DV 29,90	Warwind	DV 69,90
Sim City 2000 Collect.	DV 84,90	Wizardy Gold SVGA	DV 69,90
Sim Copter (Win95)	DV 69,90	Worms - Data	DV 34,90
Sim Isle	DV 37,90	Worms - Spec. Edit.	DV 69,90
Sim Tower	DA 39,90	Z	DV 64,90
Sonic & Knuckles Coll	DV 54,90	Zork Nemesis	DV 79,90

DV - Deutsche Version DA - Deutsche Anleitung Weitere Spiele auf Anfrage unter 06142 - 59690!  
Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachnahme plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr.  
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal DM 20! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.



Command &amp; Conquer Gold • Strategie

# DIE FARBE DES TIBERIUMS

Obwohl Command & Conquer nicht das erste Echtzeitstrategiespiel war, geht der Boom des gesamten Genres darauf zurück. Tiberium Konflikt war damals das meistverkaufte Computerspiel aller Zeiten - diesen Titel mußte es erst ein Jahr später an seinen Nachfolger Alarmstufe Rot abgeben. Einziges technisches Manko des ersten Teils war die reine VGA-Darstellung.

**L**aut Virgin, die in Deutschland den Vertrieb und den Kundenservice für Westwood organisieren, ist Command & Conquer Gold inhaltlich identisch mit Tiberium Konflikt. Allerdings kommen alle, die Windows 95

ihr eigen nennen, in den Genuß der SVGA-Grafik. Als Alarmstufe Rot-Veteran fallen einem sofort die kleinen Karten des Tiberium Konflikts auf. Manche Spielfelder sind so winzig, daß sie - unter SVGA, wohlgermerkt - nicht mehr



## GOLDENE ZWISCHENSEQUENZEN

Prägnantester Unterschied ist natürlich die SVGA-Grafik der Gold-Edition. Allerdings lassen sich auch noch weitere kleinere Änderungen bemerken. Bei den Aufnahmen der Zwischensequenzen des Tiberium Konflikts gab es jede Menge Material, das im ersten Teil nicht gezeigt, sondern einfach rausgeschnitten wurde. Diese kleineren Zwischensequenzen sind jetzt auch Bestandteil der Gold-Version. Nahezu nahtlos gliedern sich diese Bestandteile in die bekannten Zwischensequenzen mit ein. Teilweise handelt es sich dabei um detailliertere Missionsbeschreibungen, Vorstellungen neuer Einheiten und längere Endsequenzen. Selbst als Kenner der alten Version spielt man gerne noch einmal alle Levels durch, um sämtliche Neuerungen zu sehen, auch wenn es sich insgesamt um nicht mehr als ein paar Minuten handeln kann. An der Qualität hat sich dabei jedoch nichts geändert, nach wie vor liegen sämtliche Videos nur interlaced vor. Wie zu erwarten, dient das Ende dann auch nicht als Vorschau auf Command & Conquer: Tiberium Sun, sondern Alarmstufe Rot wird in den Mittelpunkt gerückt.





als vier Bildschirme einnehmen. Von der neuartigen Darstellung unter Win95 ist auch der Radar oben rechts betroffen. Konnte man im Tiberium Konflikt mit Hilfe des Radars noch genau sagen, ob sich ein bestimmtes Feld be-  
fahren bzw. bebauen lässt oder

nicht, ist dies in der Goldversion nicht mehr so einfach möglich. Davon abgesehen entspricht jedoch die gesamte Technik jener von Tiberium Konflikt. Ein Unterschied im Verhalten von Einheiten oder Computer gibt es nicht. An der Steuerung hat sich nichts geändert, und es bestehen nach wie vor die kleinen, aber feinen Unterschiede zwischen dem ersten Teil und Alarmstufe Rot. Auch das Verhalten des Computergegners sowie die gesamte restliche künstliche Intelligenz entspricht dem Tiberium Konflikt.



**Sämtliche Missionen sind inhaltlich absolut identisch.**

**Alexander Geltenpoth**



## KOMMENTAR

» Eigentlich hätte schon vor gut einem Jahr der Tiberium Konflikt diese Technik haben sollen. Schließlich konnte Warcraft 2, das nur wenig später erschien, schon SVGA aufweisen. Trotzdem ist auch heute Command & Conquer Gold noch nicht veraltet, die nächste Generation an Echtzeitstrategiespielen steht eben noch aus. Wer den Tiberium Konflikt noch nicht gespielt hat, wird mit dieser Edition auf alle Fälle auf seine Kosten kommen. Ansonsten ist diese Version nur absoluten C&C-Fans anzuraten, denn die alten, neuen Zwischensequenzen alleine lohnen den Kauf nicht. «



**Gebäude und Einheiten sind jetzt winzig, dafür behält man immer die Übersicht. Es sei denn, die Gegner sind unsichtbar...**

**Mindesten:** Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**Empfohlen:** Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**Multiplayer:** 2 Sp. Modem, 4 Sp. Netz

**Technik:** SVGA/SB/GM

**CD/HD:** 1170 MB/23 MB

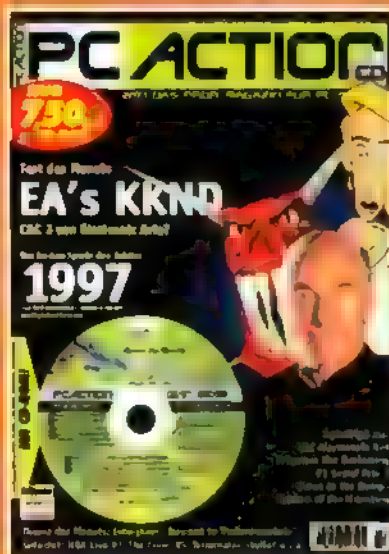
**Hersteller:** Westwood/Virgin **Preis:** ca. DM 100,-

**Grafik:** 86% **Sound:** 91% **Genre:** Strategie



» Die alten Missionen mit der neuen Technik von C&C2 «

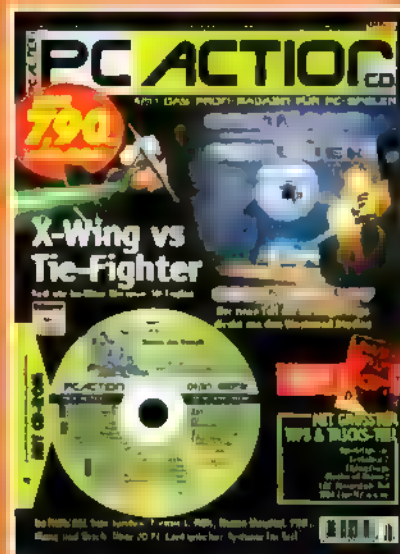
# NACHBESTELLEN!



02/97



03/97



04/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, LESER-SERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC ACTION 02/97	zu DM 7,50	
<input type="checkbox"/> PC ACTION 03/97	zu DM 7,50	
<input type="checkbox"/> PC ACTION 04/97	zu DM 7,90	
zugüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Jetzt die Knaller  
**NACHBESTELLEN!**  
 der letzten  
 3 Monate  
 nachbestellen!



Vermeer - Die Kunst zu erben • WiSim

# KUNSTGRIFF

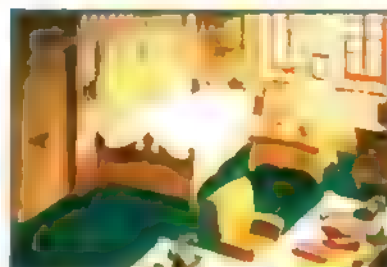
Nach Winzer Deluxe von Starbyte präsentiert Ascaron nun mit Vermeer den nächsten Aufguß einer Klassiker-WiSim. Dank zahlreicher Handlungs- und Handelsmöglichkeiten geht diesmal die Rechnung auf. Die Mischung aus Kunstkungelei und Plantagen-Management kann auch heute noch für Spielmotivation sorgen.

**K**aum zu glauben! Fast zehn Jahre nach dem Ur-Vermeer auf dem C64 bereitet sich Ihr Onkel Walther v. Grünchild noch immer auf sein Ableben vor. Dummerweise gibt es gleich vierwahlweise menschliche - Erben, und nur einer davon darf sich auf ein beachtliches Vermögen freuen. Onkel Walther ruft daher einen Wettbewerb ins Leben. Jeder potentielle Möchtegern-Absahner bekommt ein wenig Startkapital und muß damit möglichst erfolgreich wirtschaften. Zur Aufstockung des Basiskapitals dient der Erwerb und die Unterhaltung von Tabak-, Tee-, Kakao- und Kaffeeplantagen in der dritten Welt. Die dort produzierten Waren können gewinnbringend an den großen Warenbörsen New Yorks und Londons abgesetzt werden. Erst nach einiger Spielzeit haben

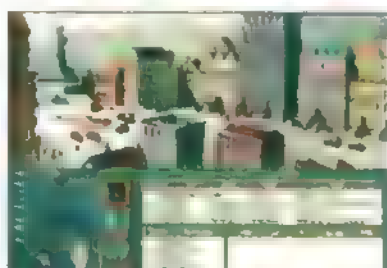
Sie soviel Reichtümer angehäuft, daß Sie sich dem zweiten Spielziel widmen können: der Wiederbeschaffung gestohlener Gemälde Ihres Onkels. Wer bis zum Ableben des Oheims das größte Scherflein auf dem Konto hat und die meisten Bilder ergattern konnte, gewinnt schließlich das in mehreren Schwierigkeitsgraden zu bewältigende Spiel.

## Die Erde ist eine Kugel

Ihre Hauptaufgabe bei Vermeer besteht nach wie vor aus dem Herumreisen auf der Weltkugel. Noch schnell in Mombasa ein paar Ernter einstellen, in Bombay Tabak verschiffen, in Paris beim Pferderennen wetten, in Chicago ein paar Diebe anheuern, in London Termingeschäfte abwickeln, in Rom ein Gemälde ersteigern und dann den Onkel in Berlin be-



*In jeder Stadt, in der Sie geschäftlich zu tun haben, können Sie sich später eine Residenz zu-legen. Das spart Hotelkosten.*



*Die Skyline von Manhattan im Jahre 1925. An der Wallstreet können Sie per Dauerauftrag die aktuellen Börsenkurse ordern.*



*Geraten Sie in's Hintertreffen, hilft oft ein Besuch der Mafia in Chicago. Hier wird Ihnen jede Art von „Service“ angeboten.*

suchen. Über mangelnde Abwechslung brauchen Sie sich bestimmt nicht zu beklagen. Sämtliche Menüs wurden übersichtlich gestaltet, meistens genügen wenige Mausklicks, um auch kompliziertere Vorgänge in die Wege zu leiten. Sämtliche Grafiken wurden natürlich für die neue SVGA-Version geschmackvoll überarbeitet und erinnern jetzt an kolorierte Kupferstiche. Für jeden der über 20 simulierten Orte existiert eine eigene Grafik, die einzelnen Städte bekamen zudem noch ortstypische Jingles verpaßt.

## Die erste Million...

Besonderes Lob verdient Vermeer für sein hervorragendes Warenwirtschaftssystem. Zwar stehen leider nur die vier genannten Produktgruppen zur Verfügung, dafür unterliegt deren Handel aber sehr realitätsgetreu den Gesetzen von Angebot und Nachfrage. Betreiben Sie z. B. eine große Tabakplantage in Richmond, können Sie davon ausgehen, daß die Preise für Ihre Güter in New York über kurz oder lang zusammenbrechen, wenn Sie den Markt überschwemmen. Erfolgreicher handeln läßt es sich mit Risikostreuung. Mehrere kleinere Plantagen rentieren sich trotz hoher



*Die Reiseübersichtskarte. Alle Orte sind markiert, jedem Spieler steht eine Bildschirmecke zur Verfügung, die über alle Aktionen informiert.*



*Nicht immer müssen Sie die Innenräume einer Bank abschrecken. Schließlich können Sie hier auch Aktiengewinne einstreichen.*





In regelmäßigen Abständen finden rund um die Welt Pferderennen statt, wo Sie sich ein hübsches Sümmchen dazuverdienen können.

Anfangskosten im nachhinein eher als ein bis zwei riesige. Der Geldvermehrung dienen geschickten Taktikern auch Börsenspekulationen, bei denen Sie in vier Transportgesellschaften investieren können. Wer die wirtschaftlichen Grundprinzipien geschnallt hat, kommt relativ schnell auf den berühmten grünen Zweig, womit Zeit bleibt für die Bilderauktionen. Hier lohnt sich die vorherige Belegung mehrerer Kurse an der Kunstakademie, um rechtzeitig die zahlreich kursierenden Fälschungen von den Originalen unterscheiden zu können. Garantien gibt's dennoch keine, auch ein Experte kann schließlich einer erstklassigen Fälschung aufsitzen, wie schon die Hitler-Tagebücher bewiesen haben.

### Dunkelmänner

Sollte Ihnen einer Ihrer Konkurrenten eine Nasenlänge voraus sein, kehren Sie einfach Ihren schlechten Charakter nach außen. Begeben Sie sich nach Chicago und lassen Sie das ortsansässige Verbrechersyndikat ganze Plantagen verwüsten oder – noch besser! – gleich ein paar teure Gemälde stehlen, die Sie dann, ganz der liebe Neffe, Ihrem erwartungsfrohen Onkel zurückbringen können. Detektive behalten für Sie die Aktivitäten der Konkurrenz im Auge, so daß Sie für ein wenig Kleingeld stets den Überblick behalten. Aufgrund der Fülle an Optionen wird Eintönigkeit bei Vermeer klein geschrieben, obwohl sich natürlich auch hier nach geraumer Zeit Abläufe wiederholen. Gerade im Multi-

player-Modus machen Vermeer-Duelle aber einfach Spaß – so läßt man sich neu aufgelegte Spiele gefallen!

Christian Bigge



Ein Musterbeispiel von Teeplantage. Nur der Konkurrent stört noch...

### KOMMENTAR



» Warum nicht, Ascaron? Vermeer war seinerzeit klasse, und das Spielkonzept hat kaum etwas von seiner Attraktivität eingebüßt, auch wenn mittlerweile unzählige WiSims vom Stapel gelaufen sind. Die Anpassung an die heutige Technik gehört zum Standard, ist aber gut gelungen. Durch den Multiplayer-Modus und unterschiedliche Schwierigkeitsgrade schielt man auch gern zum zweiten Mal nach den richtigen Bildern. Vermeer-Veteranen dürfen ungestraft in Erinnerungen an die gute alte Zeit schwelgen, „Neu-Vermeer“ können ruhig einmal probespielen. «

Mindestens: Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: 4 Spieler an einem PC oder im Netzwerk

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA/SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 150 MB/25 MB

Hersteller: Ascaron

Preis: ca. DM 100,-

Grafik: 72%

Sound: 60%

Genre: WiSim

74%



Spielanteile:

Handbuch  
Ratse  
Strategie  
Wirtschaft

» Trotz Uralt-Konzept recht kurzweilige Unterhaltung «

### VERGLEICH



Zwar ist auch Vermeer nicht mehr als eine Zweitverwertung eines

Spieleklassikers, dennoch geht für Ascaron die Rechnung auf, weil das Mischkonzept aus Bilderkungelei und Plantagenverwaltung einfach Spaß macht und dadurch die Spielabläufe nicht zu eintönig werden. Genau das war das Problem von Winzer Deluxe. American Dream wurde die veraltete Technik zum Verhängnis; wie man spielerischen Anspruch und moderne Präsentation in Einklang bringen kann, zeigt Elisabeth I., ebenfalls von Ascaron.

Elisabeth I. ....81%

Theme Hospital ....76%

Vermeer ....74%

Winzer Deluxe ....43%

American Dream.....60%



Gemeinfreie Vertriebs

Internet

Tele 04344-41777

Nachschub

Computer

Software

Hardware

Peripherie

PC CDROM-Spiele

A	Amiga	1.00
B	Bild	1.00
C	CD	1.00
D	Disk	1.00
E	Elektronik	1.00
F	Funk	1.00
G	Grafik	1.00
H	Hör	1.00
I	Internet	1.00
J	Jahr	1.00
K	Kunst	1.00
L	Land	1.00
M	Musik	1.00
N	Nach	1.00
O	Online	1.00
P	Peripherie	1.00
Q	Quadrat	1.00
R	Ratse	1.00
S	Software	1.00
T	Technik	1.00
U	Unterhaltung	1.00
V	Videos	1.00
W	Wirtschaft	1.00
X	XMAS	1.00

Wir führen über 300 Lösungsbücher

F	Funk	1.00
G	Grafik	1.00
H	Hör	1.00
I	Internet	1.00
J	Jahr	1.00
K	Kunst	1.00
L	Land	1.00
M	Musik	1.00
N	Nach	1.00
O	Online	1.00
P	Peripherie	1.00
Q	Quadrat	1.00
R	Ratse	1.00
S	Software	1.00
T	Technik	1.00
U	Unterhaltung	1.00
V	Videos	1.00
W	Wirtschaft	1.00
X	XMAS	1.00

Sonderangebote

E	Elektronik	1.00
F	Funk	1.00
G	Grafik	1.00
H	Hör	1.00
I	Internet	1.00
J	Jahr	1.00
K	Kunst	1.00
L	Land	1.00
M	Musik	1.00
N	Nach	1.00
O	Online	1.00
P	Peripherie	1.00
Q	Quadrat	1.00
R	Ratse	1.00
S	Software	1.00
T	Technik	1.00
U	Unterhaltung	1.00
V	Videos	1.00
W	Wirtschaft	1.00
X	XMAS	1.00



Banzai Bug • Action

# KILLERKÄFER



Auch das Ohrenschmalz des Kammerjägers kommt den Insekten bei ihren Racheplänen sehr gelegen.

Versetzen Sie sich doch mal in die Lage eines Käfers, und Sie werden den Kammerjäger so richtig hassen lernen. Verbünden Sie sich mit Küchenschaben, Kellerasseln und Schmeißfliegen, um Ihren schlimmsten Feind mit raffinierten Methoden aus seinem eigenen Haus zu vertreiben!

**S**tellen Sie sich vor, Sie wollen sich in der Küche gerade auf einem appetitlichen Stück Parmaschinken niederlassen und spüren schon den Luftzug der auf Sie niederschnellenden Fliegenklatsche! Grotier In-

teractive gibt Ihnen die Gelegenheit, einmal die Sorgen und Nöte eines kleinen fliegenden Insekts zu teilen. Da gilt es nicht nur, den plumpen Füßen der riesigen Menschen auszuweichen, die ohne Sinn und Verstand über alles hinwegtrampeln, was auf dem Boden so kriecht und flucht.

## KOMMENTAR

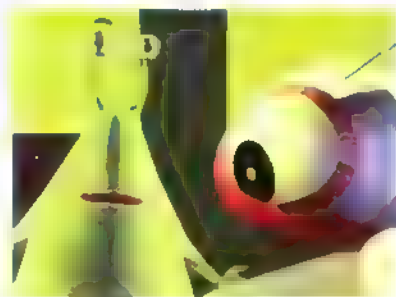


» Ein Computerspiel, in dem man als Insekt den Spieß mal umdrehen und seinen größten Feind, den Kammerjäger, jagen kann, sollte eigentlich Stoff für jede Menge witzige Ideen bieten. Was davon in Banzai Bug Eingang gefunden hat, ist allerdings dann doch etwas mager. Auch die nicht mehr ganz zeitgemäße technische Umsetzung und häufige Wiederholungen im Gameplay nagen an der Langzeitmotivation. Fazit: So aufregend, wie ich es mir vorgestellt habe, ist das Käferleben dann doch nicht. <<

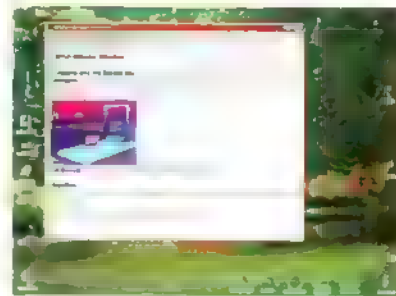
### Menschenfreie Zone!

Nein, die monumentalen Fleischberge haben sich auch noch allerlei Gemeinheiten einfallen lassen, um Ihnen das Leben in ihrer Nähe zu madig wie möglich zu machen: Von fliegenden Roboterinsekten, den sogenannten Angriffsspuckern, über statische Spuckkanonen verschiedenen Kalibers bis hin zu den unberechenbaren Bombern bieten die Menschen alles auf, was einem kleinen Käfer wehtun kann. Doch nun blasen die Insekten zum Gegenangriff: Sie planen

den Bau des Stinkulators, einer Maschine, die so widerlich ist, daß es kein Mensch lange in ihrer Nähe aushält. Um diese Superwaffe fertigzustellen, bedarf es allerdings noch einer Reihe an Zutaten, die der waghalsige Banzai Bug aus acht Räumen des Hauses besorgen muß: Streichhölzer, Ohrenschmalz, übel riechenden Käse u.v.m. Da die Accessoires meist nicht so ohne weiteres zugänglich sind, muß sich Banzai erst die Bahn freikämpfen und sich feindlicher Angriffe mit Spuckattacken oder Schlägen erwehren. Wenn er Glück hat, kann er unterwegs auch Bomben einsammeln und diese gegen den Feind einsetzen. Die verschiedenen Aufgaben, die einem der pummelige Poolio für jeden Level stellt, sind durchaus witzig und abwechslungsreich, in der Umsetzung zeigen sich jedoch diverse Schwächen: Wenn es beispielsweise gilt, fünf Streichhölzer zum Luftschaft zu transportieren, man aber immer nur eines tragen kann, macht sich spätestens beim dritten Durchlauf Langeweile breit. Da man zudem nur über eine begrenzte Anzahl von Leben verfügt und man mitten im Level nicht abspeichern kann, heißt es, ein und dieselbe Prozedur unter Umständen x-mal zu wiederholen. Die 3D-Grafik von Banzai Bug wirkt mit ihren bonbonbunten, wenig texturierten Poly-



Die gerenderten Cut-Scenes warten mit witzigen Einfällen auf.



Eines der Highlights von Banzai Bug: die Win95-Online-Hilfe.



In Muttis Küche finden sich Käsestücke für den Stinkulator.

gonen ziemlich eigenwillig, kann aber u. a. aufgrund der hölzernen Animation der Titelfigur und der zuweilen recht unglücklich gewählten, unübersichtlichen Perspektiven beim heutigen Stand der Technik nicht mehr ganz überzeugen. Gesteuert wird Banzai per Joystick oder Keyboard, wobei sich mit letzterem - trotz der ebenfalls etwas gewöhnungsbedürftigen Tastaturbelegung - wesentlich genauere Flug- und Schußmanöver durchführen lassen.

Herbert Aichinger

Mindestens: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Empfohlen: Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: kein Multiplayer-Modus

Handbuch: deutsch

Technik: VGA/SB

Sprache: englisch

CD/HD: 300 MB/1-140 MB

Hersteller: Grotier Interactive

Preis: ca. DM 80,-

Grafik: 55% Sound: 53% Genre: 3D-Action



» Insektoide 3D-Kost ohne spielerische Innovationen <<



# 06131 - 37 55 77

Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

Fax 06131 - 37 55 79 T-Online \*soco#

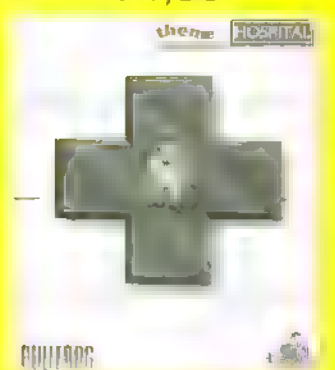
# Software Company

<http://www.softwarecompany.de>

3 Skulls of the Toltecs	DV 69,90	Iznogoud*	DV 59,90
3D Ultra Pinball 2	DV 69,90	Jagged Alliance 2*	DV 74,90
Admiral Sea Battle	DA 84,90	Jedi Knight*	DA 79,90
Age of Sail	DA 89,90	Leisure Suit Larry 7	DV 79,90
AH64D Longbow	DV 79,90	Lighthouse	DV 79,90
AH64D Flashpoint Korea	DV 39,90	Links LS	DA 89,90
Allen Trilogy	DV 69,90	Lords of the Realm 2	DV 79,90
ATF Gold*	DV 79,90	Magic the Gathering*	DV 79,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV 67,90	MAD TV 2	DV 71,90
Baphomets Fluch	DV 64,90	Mechwarrior2 MERCENARIES	DV 79,90
Bazooka Sue	DV 84,90	Nascar Racing 2	DA 74,90
Betrayal in Antara*	DA 79,90	NBA Live 97	DV 74,90
Bleifuß 2	DV 59,90	NBA Hangtime*	DV 74,90
Birthingright*	DV 79,90	Neverhood	DA 99,90
Blast Chamber	DV 69,90	NHL Hockey 97	DV 69,90
Blood*	DA 79,90	NHL Powerplay Hockey 97*	DV 79,90
Bood & Magic AD&D	DV 79,90	NFL Quarterback 97	DV 69,90
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.3	DV 69,90	NFL 97 - John Madden	DV 69,90
Civilization 2	DV 59,90	Pandorra Akte	DV 79,90
Civilization 2 Scenarios	DV 39,90	Panzer Dragon	DV 74,90
Command & Conquer SVGA	DV 89,90	Pete Sampras Tennis*	DV 79,90
Conquest Earth*	DV 79,90	Phantasmagoria 2	DV 79,90
Conquest of the new World	DV 49,90	Planer 2 Mission	DV 23,90
Constructor*	DV 79,90	Privateer 2	DV 79,90
Creatures	DV 64,90	Projekt Paradise	DV 69,90
Crow City of Angels*	DA 72,90	Rally Racing 97	DV 74,90
Cybera 2	DV 69,90	Realms of the Haunting	DV 79,90
Cyberstorm	DV 79,90	Red Nak*	l.Vorb.
Dark Earth*	DV 79,90	Risiko	DV 69,90

Mission: Gegenangriff 27,90

Theme Hospital 74,90

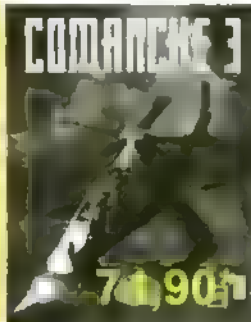


Alarmstufe Rot und kein Ende in Sicht!

Für Alle, die schon immer Doktor spielen wollten!



CC2 Alarmstufe Rot	84,90
Daggerfall DV*	69,90
Diablo	74,90
Dominion*	74,90
Extreme Assault*	69,90
Formel 1*	84,90
Need for Speed 2*	79,90
Master of Orion 2	79,90
Moto Racer*	74,90



Ascendancy	29,90
ATF-Nato Fighters	19,90
Fifa Soccer 96	29,90
Gene wars-DV	39,90
Lost Vikings*	29,90
Magic Carpet 1inkl.2	29,90
Privateer 1	14,90
Syndicate wars-DV	39,90
Terminator Skynet	39,90
Time Commando	39,90



Dark Reign: Future of war*	DV 79,90	Rückkehr nach Krondor*	DV 79,90
Dawn of Darkness*	DV 79,90	Schleichfahrt	DV 69,90
Deadlock	DV 79,90	Schwarze Auge 3	DV 34,90
Demonworld*	DV 69,90	Sega Rally	DV 69,90
Descent 2	DA 49,90	Shattered Steel	DV 49,90
Descent to Undermountain*	DA 79,90	Sherlock Holmes-Tato Rose	DV 74,90
Destruction Derby 2	DV 69,90	Siedler 2	DV 69,90
Die Fugger 2	DV 49,90	Wir führen auch Lösungshefte, Playstation, Nintendo 64 und Zubehör Level-CD's zu vielen Spielen ab DM 14,90	
Die gr Schlacht i d Ardennen	DV 69,90	Silent Hunter	DV 69,90
Die gr Schlacht u Gettysburg	DV 69,90	Stadt der verlorenen Kinder	DV 79,90
Die gr Schlacht um Waterloo	DV 69,90	Starcraft*	DV 79,90
Die gr Schlacht um Shilo*	DV 69,90	Star General	DV 69,90
Down in the Dumps	DV 69,90	Star Trek - Academy	DV 39,90
Earthsiege 2	DV 49,90	Star Trek - Borg	DV 52,90
Ecstasica 2*	DV 74,90	Star Trek - Starfleet Acad.*	DV 69,90
Elisabeth I	DV 69,90	Star Trek - Warrior Set	DV 69,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	DV 81,90	Steel Panther 2	DV 79,90
F1 Grand Prix 2	DV 79,90	Stratosphere*	DV 79,90
F1 Grand Prix 2 Perfekt	DV 29,90	Timelapse	DV 79,90
F1 Grand Prix 2 Training	DV 29,90	Titanic*	DV 69,90
F22 Lightning 2	DV 79,90	Tomb Raider	DV 64,90
Fifa Soccer 97	DV 74,90	Toonstruck	DV 69,90
Fightsimulator 6.0	DV 99,90	Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	DV 79,90
Flying Corps	DV 81,90	Wing Commander 4	DV 54,90
Flottenmanöver	DV 74,90	Wing Command. Krilathi Saga*	DV 54,90
Gabriel Knight 2	DV 67,90	Wipe Out 2097*	DV 74,90
Grand Prix Manager 2	DV 81,90	Wizardry Gold	DV 74,90
G-Nome*	DV 69,90	Wizardry Nemesis*	DV 74,90
Have a nice day	DV 62,90	X-Wing vs. T-Fighter*	DV 79,90
Heroes of Might & Magic 2	DV 74,90	Z	DV 69,90
Hexagon Kartell	DV 67,90		
Holiday Island	DV 69,90		
Hunter Hunted	DV 79,90		
Interstate 76*	DV 79,90		

## Große Spiele für kleines Geld!

Albion	DV 29,90	Pitfall	DV 29,90
Anvil of Dawn	DV 29,90	Pizza Connection	DV 19,90
Bernhard Langer Golf*	DV 29,90	Pro Pinball The Web	DV 25,90
Bundesliga Manager Pro	DV 19,90	Railroad Tycoon Deluxe	DV 24,90
Colonization	DV 24,90	Rebel Assault 2	DV 49,90
Crusader: No Regret	DV 39,90	Shanghai-Great Moments	DV 24,90
Der Reeder	DV 14,90	Simon 1	DV 24,90
Destruction Derby	DV 29,90	Simon 2	DV 29,90
Die Siedler 1	DV 29,90	Sh vers	DV 19,90
Die Siedler 2 Mission	DV 29,90	Sim Ant	DV 24,90
Discworld	DV 29,90	Sim Earth	DV 24,90
Dungeonmaster 2	DV 29,90	Sim Farm	DV 24,90
Earthworm Jim WIN 95	DV 32,90	Space Quest 6*	DV 24,90
Evocation	DV 29,90	Star Trek-Deep Space 9	DA 29,90
Fantasy General	DV 29,90	Star Trek-Final Unity	DV 39,90
Grand Prix Manager	DV 29,90	Steel Panther	DV 29,90
Head to Head*	DV 29,90	Stonekeep	DV 34,90
Heroes of Might & Magic	DV 29,90	Teamcheat	DV 19,90
Indy Car 2	DV 34,90	The Dig	DV 49,90
Jagged Alliance	DV 29,90	Theme Park Classic	DV 29,90
Kings Quest 7*	DV 24,90	Tilt	DV 24,90
Larry 6	DV 24,90	Torins Passage	DV 19,90
Little Big Adv	DV 29,90	UFO	DV 24,90
Mechwarrior 2	DV 29,90	Ultra Pinball 1	DV 24,90
Mega Race 2	DV 29,90	Vollgas	DV 29,90
Might & Magic Trilogie	DV 39,90	Warcraft 1	DA 24,90
Outpost*	DV 24,90	Wing Commander 3	DV 34,90
PGA Euro Data Nippenburg	DV 39,90	Woodruf	DV 21,90
PGA Euro Data Oxfordshire	DV 39,90	Worms	DV 29,90
Pirates Gold	DV 24,90	X-Com: Terror from the Deep	DV 27,90
		X-Wing inkl. Mission	DV 29,90

## Gamestore Frankfurt Höchst



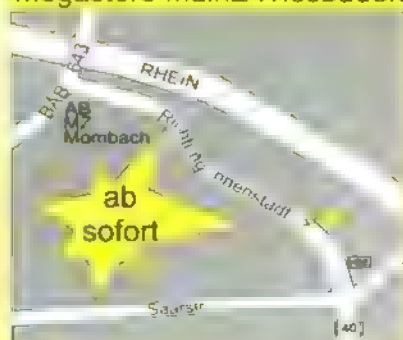
Königsteiner Str./  
Ecke Gerlachstr.

## Gamestore Frankfurt Ostend



Friedberger Anlage 1-3  
in der Zoo-Passage

## Megastore Mainz/Wiesbaden



Mombacher Str. 38 / Mainz

## Lösungshefte!

Afterlife	Fugger 2
Albion	Gene Machine
Alone in the Dark	Golden Gate Killer
1+2	Lands of Lore 1
Anvil of Dawn	Lighthouse
Ascendancy	Myst
Baphomet's Fluch	Pandora Akte
Blazing Dragons	Phantasmagoria
Caesar 2	Sherlock Holmes 2
Chronicles of the sword	Siedler 2
Civilisation 2	Simon the Sorcerer 2
Crusader-No Regret	Stonekeep
Deadly Games	Toonstruck
Death Gate	Tomb Raider
Discworld 1+2	Time Commando
Fable	Wing Commander 4
Fade to Black	Z
	Zork Nemesis

Preise sind Versandpreis ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt Version DA=Dt Anleitung EV=Engl Version \*bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230 00 Versandwert (Software) portofrei Vorkasse DM 6 90 Nachnahme DM 9 90 zzgl DM 3 00 NN Gebühr bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19 50 HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten Software-Company ist ein Markenzeichen der I.S.A. Interactive Software Agency Gesellschaft zum Handel und Vertrieb von Software Hardware und EDV-Zubehör mbH Gerlachstr. 40 65929 Frankfurt



Isnogud • Jump & Run

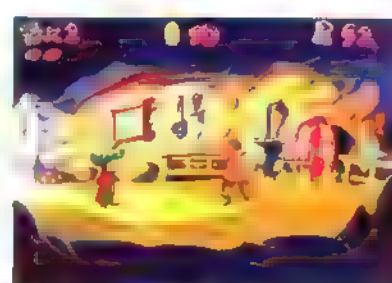
# NERVENKRISEN

Jeder, der mal mit Comics in Berührung gekommen ist, kennt die Geschichten um den Großwesir Isnogud, der um jeden Preis der Welt „Kalif anstelle des Kalifen“ werden will. Bei so viel Popularität war es fast unvermeidbar, daß Isnogud seinen Frust auch auf dem Spiele-PC herausläßt.

Nachdem es Isnogud in zwei Dutzend Comic-Bänden nicht gelungen ist, seine Machtgier zu stillen, können Sie ihm nun zum Kalifen-Amt verhelfen, indem Sie sich durch vier Welten mit insgesamt 15 Levels kämpfen. Doch bereits das Handbuch warnt: „...weiche Mühen und Schicksalsschläge auch immer auf Sie warten, Sie werden Ihr Ziel nur erreichen, wenn Sie die Hoffnung nie aufgeben...“ In der Tat verlangt Ihnen Isnogud auch schon auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade ein beachtliches Maß an Beharrlich-



Sämtliche Charaktere wurden hübsch gerendert und passen sich recht harmonisch in die farbenfrohen Level-Hintergründe ein.



Meist muß vor dem Verlassen des Levels einen Schalter betätigen.



Im Intro schreit Isnogud dem Spieler seinen Frust entgegen.

keit ab, und wer Erfolg haben will, muß sich nicht nur mit Gegnern, sondern auch mit den Widrigkeiten des Programms herumschlagen.

## Endlich Kalif?!

Zunächst gilt es, im Rahmen eines sehr knappen Zeitlimits eine bestimmte Menge Geld einzusammeln, um sich den Zugang zum nächsten Level zu erkaufen. Dabei bekommt Isnogud natürlich Ärger mit den unterschiedlichsten Gegnern, die sich mit Vorliebe an den Stellen postieren, an denen ihnen der Held mangels Bewe-

gungsfreiheit kaum enttrinnen kann. Um sich seiner Haut zu erwehren oder auch mal Schalter in höherliegenden Ebenen zu erreichen, muß Isnogud seine körperliche Ausdauer durch permanentes Springen, Ducken und Laufen unter Beweis stellen. Jeder Zusammenstoß, jeder Schlag und jeder größere Sturz entziehen dem Großwesir Lebensenergie, so daß er die in allen Levels verteil-

ten Heiltränke und Extraleben bitter nötig hat. Zuweilen finden sich auch Bomben oder Dynamitstangen, mit denen Isnogud seine Gegner bewerfen kann. Man dirigiert Isnogud entweder via Joypad (empfohlen) oder per Tastatur durch die Levels, wobei sich die ungewöhnliche Tastenbelegung zusätzlich erschwerend auf den Spielverlauf auswirkt.

Herbert Aichinger



Bei seinen Abenteuern bekommt es Isnogud nicht nur mit starken Gegnern zu tun, sondern muß auch gegen das Zeitlimit ankämpfen.

## KOMMENTAR



» Wer sich in diesem Programm wirklich bis zum Ende durchbeißen will, muß zweifellos über eine ähnlich unerschütterliche Willenskraft verfügen wie der griesgrämige Isnogud. Nur so ist man in der Lage, die vielen unfairen Stellen des Spiels zu tolerieren und nach jedem Game Over wie ein Stehaufmännchen frisch gestärkt von neuem das Kalifen-Amt anzustreben. «

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

Multiplayer: kein Multiplayer-Modus

Handbuch: deutsch

Technik: SVGA, SB

Sprache: deutsch

CD/HD: 276 MB/18 MB

Hersteller: Microids

Preis: ca. DM 100,-



» Harte Geduldsprobe für Comic-Freaks «



DIE NEUE SPACE-WIRTSCHAFTSSIMULATION FÜR PC AUF CD-ROM

# GAZILLIONAIRE

## Deluxe

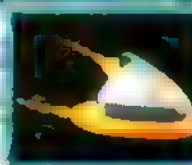
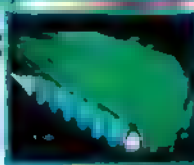


Kein interaktiver Spielfilm!

Kein Dolby-Surround-Sound!

Keine 128bit-Raytracings!

**Alien:**  
**Extrem spielbar!**



DIE GALAXIE VON COCC. DEIN RAUM-  
SCHIFF IST MIT 100-TONNEN LAVALAN-  
PEN BELADEN. VERKAUF' DEINE LADUNG,  
MACHE! COOLEN GEWINN UND VERDIEN'  
DEINE ERSTE MILLION RYBARS VOR  
DEINEN KRÖTENGEZEICHNETEN, EIGENS-  
KÖPFIGEN KONKURRENTEN.

KANNST DU DIE WIRTSCHAFTLICHE  
DOMINANZ IN DER GALAXIE AN DICH  
REISSEN? O.H., DANN HAST DU, WAS ES  
BRAUCHT, UM EIN GAZILLIONÄR ZU WER-  
DEN.

Tel: 089-614 50 614

Fax 089-614 50 610

Händleranfragen erwünscht





# Koala Lumpur • Adventure

# FUN-ZEN



Der kleine Koala Lumpur ist auch in der kniffligsten Situation nie um einen weisen Spruch verlegen.

Nicht zu fassen: Das kleine, quirlige Koalabärchen Lumpur mit dem flotten Fes auf dem Kopf ist ein Zen-Meister und mit allen esoterischen Wassern gewaschen! Dennoch hätte es beinahe versehentlich die sogenannte Comedy Apocalypse ausgelöst. Ella Mental, das höchste Wesen, beauftragt Koala daraufhin, diese Katastrophe für alle Zeiten zu verhindern, indem er die Einzelteile der verlorenen Schriftrolle mit den Cartoon-Propheten in seinen Besitz bringt und wieder zusammenfügt. Allein fühlt sich Koala jedoch der Aufgabe nicht gewachsen, und so beginnt er seine Reise zunächst mit einer findigen Fliege, mit der zusammen er den Science-Hund Dingo aufstöbern muß.

## Koala in Wonderland

Nachdem es gelungen ist, den großmäuligen alten Haudegen aus seinem Versteck hervorzuholen, machen sich die drei auf, um in drei surrealistischen Welten



Spektakuläre Zeichentrick-Zwischensequenzen bietet Koala Lumpur zuhauf.

abgefahrene Abenteuer zu erleben und skurrile Charaktere zu treffen.

Sowohl optisch als auch akustisch präsentiert sich Koala Lumpur als ein äußerst abwechslungsreiches Feuerwerk der Phantasie. Die Cartoon-Grafik steht einem Zeichentrickfilm in nichts nach und bietet neben witzigen Animationen auch absolut flüssiges 360°-Rundum-Scrolling. Wer Koala Lumpur jedoch richtig genießen will, sollte über sehr gute Englischkenntnisse verfügen und sich möglichst auch ein wenig in die angelsächsische Lebensart hineinendenken können. Nur so hat man nämlich etwas von den fein-

Broderbund, die mit ihrer Rätsel-Diashow Myst auf recht meditativen Pfaden wandelten, beschreiten mit dem spaßigen Cartoon-Adventure Koala Lumpur völlig neue Wege. Völlig neu? Nein, denn der Titelheld des aktuellen Programms ist fernöstlichen Weisheiten zugetan und ergeht sich gerne in kryptischen Sprüchen.



In den Labyrinthen des Land of Lost Things sehen auch die drei Abenteurer manchmal reichlich verloren aus.

sinnigen Wortspielen und weiß die pikante Charakter-Konstellation mit dem asiatischen Weisen Koala und Dingo, dem rüpelhaft dreinfahrenden Vertreter der westlichen Welt, richtig zu schätzen. Bei diversen Rätseln muß der Spieler außerdem über eine gehörige Portion Geduld verfügen, um beispielsweise den richtigen Weg durch ein Röhren-Labyrinth zu finden oder den Passcode eines Computers zu knacken. Als sehr intuitiv

und in kürzester Zeit beherrschbar erweist sich das Benutzer-Interface: Der Spieler steuert per Maus die Fliege Fly, die dem Koalabären auf seinem fliegenden Teppich den Weg weist und den Kumpanen auch mal aus der Patsche hilft. Koalas Fes fungiert als Inventory, das praktischerweise immer nur die für den jeweils aktuellen Spielabschnitt nötigen Items enthält.

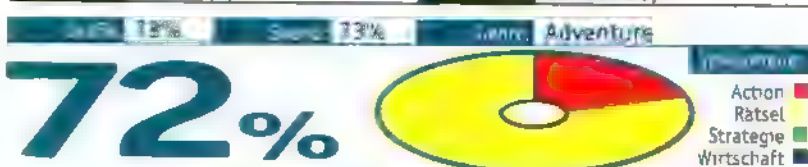
Herbert Aichinger



## KOMMENTAR

» Viele deutsche User werden sicherlich Schwierigkeiten haben, zu diesem hervorragenden Programm den „richtigen Draht“ zu finden. Eigentlich schade, denn Koala Lumpur bietet alles, was ein gutes Adventure braucht: ausgeprägte Charaktere, durchdachte Puzzles, Genüsse für Aug' und Ohr sowie eine Steuerung, die wirklich kinderleicht zu handhaben ist. «

Mindesten	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer	keine Multiplayer-Option
Handbuch	deutsch
Technik	SVGA/SB
Sprache	englisch
CD/DVD	355 MB/4 MB
Hersteller	Broderbund
Preis	ca. DM 80,-



» Surrealistischer Cartoon mit kultigen Charakteren «



**0180/522 5300**  
**0831/57 51 57**  
 Telefax: 0831/57 51 555  
 Internet: http://www.gameit.de  
 email: Info@gameit.de  
 T-Online: ★Gameit#  
 Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice  
 1. \* vor: \* vorläufige Spiele, das sind die Medien, sind innerhalb von 1-2 Tagen beim besten  
 2. \* vor: \* vorläufige Spiele, das sind die Medien, sind innerhalb von 1-2 Tagen beim besten  
 3. \* vor: \* vorläufige Spiele, das sind die Medien, sind innerhalb von 1-2 Tagen beim besten

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Yorkasse / Schack DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.3.97 - \* = noch nicht verfügbar am 12.3.  
 N = Neu im Programm P = Preisänderung H = Hit, Supertitel

**Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch**  
 Unsere österreichischen Kunden bestellen hier  
 Game It! - A-6691 Jungholz Tel. 05676/8372  
 Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D

**Kein Vertrieb von „Erotik“ oder indizierten Spielen!**

## PREISKNALLER CD CD ROM

nur solange Vorrat reicht!

B09	12,95	9 - The Last Resort	69,95
3D Ultra Pinball	29,95	A 10 Guba	69,95
7th Quest	19,95	Abuse	59,95
AT 100	29,95	Ace Ventura	59,95
Albion	29,95	AD&D Blood & Magic	74,95
Alone in the Dark 1	29,95	AD&D Dragon Dice*	69,95
Amerika*	29,95	Adidas Power Soccer*	49,95 N
Amiga	29,95	Admiral Sea Battles*	54,95 P
Amiga Dawn	29,95	Adventures of 1 Smart Patrol*	74,95 P
Amiga Dawn	29,95	Age of Sail*	64,95 P
Amiga Dawn	29,95	Age of Empires	69,95
Amiga Dawn	29,95	Am 4 Longbow Gold*	69,95
Amiga Dawn	29,95	Am 4 Data	44,95
Amiga Dawn	29,95	Artemis Simulator	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 2	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 3	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 4	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 5	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 6	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 7	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 8	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 9	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 10	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 11	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 12	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 13	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 14	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 15	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 16	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 17	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 18	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 19	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 20	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 21	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 22	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 23	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 24	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 25	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 26	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 27	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 28	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 29	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 30	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 31	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 32	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 33	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 34	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 35	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 36	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 37	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 38	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 39	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 40	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 41	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 42	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 43	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 44	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 45	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 46	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 47	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 48	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 49	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 50	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 51	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 52	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 53	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 54	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 55	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 56	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 57	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 58	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 59	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 60	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 61	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 62	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 63	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 64	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 65	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 66	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 67	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 68	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 69	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 70	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 71	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 72	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 73	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 74	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 75	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 76	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 77	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 78	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 79	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 80	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 81	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 82	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 83	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 84	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 85	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 86	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 87	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 88	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 89	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 90	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 91	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 92	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 93	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 94	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 95	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 96	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 97	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 98	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 99	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 100	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 101	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 102	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 103	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 104	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 105	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 106	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 107	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 108	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 109	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 110	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 111	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 112	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 113	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 114	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 115	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 116	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 117	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 118	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 119	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 120	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 121	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 122	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 123	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 124	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 125	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 126	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 127	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 128	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 129	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 130	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 131	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 132	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 133	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 134	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 135	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 136	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 137	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 138	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 139	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 140	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 141	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 142	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 143	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 144	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 145	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 146	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 147	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 148	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 149	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 150	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 151	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 152	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 153	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 154	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 155	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 156	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 157	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 158	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 159	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 160	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 161	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 162	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 163	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 164	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 165	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 166	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 167	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 168	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 169	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 170	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 171	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 172	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 173	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 174	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 175	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 176	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 177	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 178	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 179	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 180	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 181	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 182	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 183	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 184	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 185	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 186	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 187	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 188	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 189	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 190	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 191	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 192	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 193	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 194	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 195	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 196	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 197	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 198	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 199	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 200	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 201	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 202	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 203	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 204	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 205	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 206	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 207	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 208	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 209	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 210	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 211	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 212	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 213	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 214	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 215	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 216	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 217	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 218	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 219	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 220	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 221	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 222	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 223	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 224	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 225	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 226	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 227	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 228	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 229	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 230	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 231	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 232	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 233	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 234	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 235	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 236	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 237	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 238	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 239	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 240	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 241	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 242	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 243	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 244	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 245	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 246	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 247	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 248	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 249	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 250	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 251	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 252	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 253	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 254	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 255	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 256	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 257	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 258	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 259	59,95
Amiga Dawn	29,95	Art of War 260	59,95
Amiga Dawn	...</		



# ASCARON



# Gutes aus

COMPACT  
disc PC  
CD ROM



DM89.95



DM89.95



DM89.95



DM39.95



DM39.95

Alle Preise Streetprice (unverbindliche Preisempfehlung)



# deutschen Landen!



DM69.95

Der Gesellschaftsspiel-Klassiker mit Multiplayer und Netzwerk-Option

[HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM](http://www.funsoft-online.com)



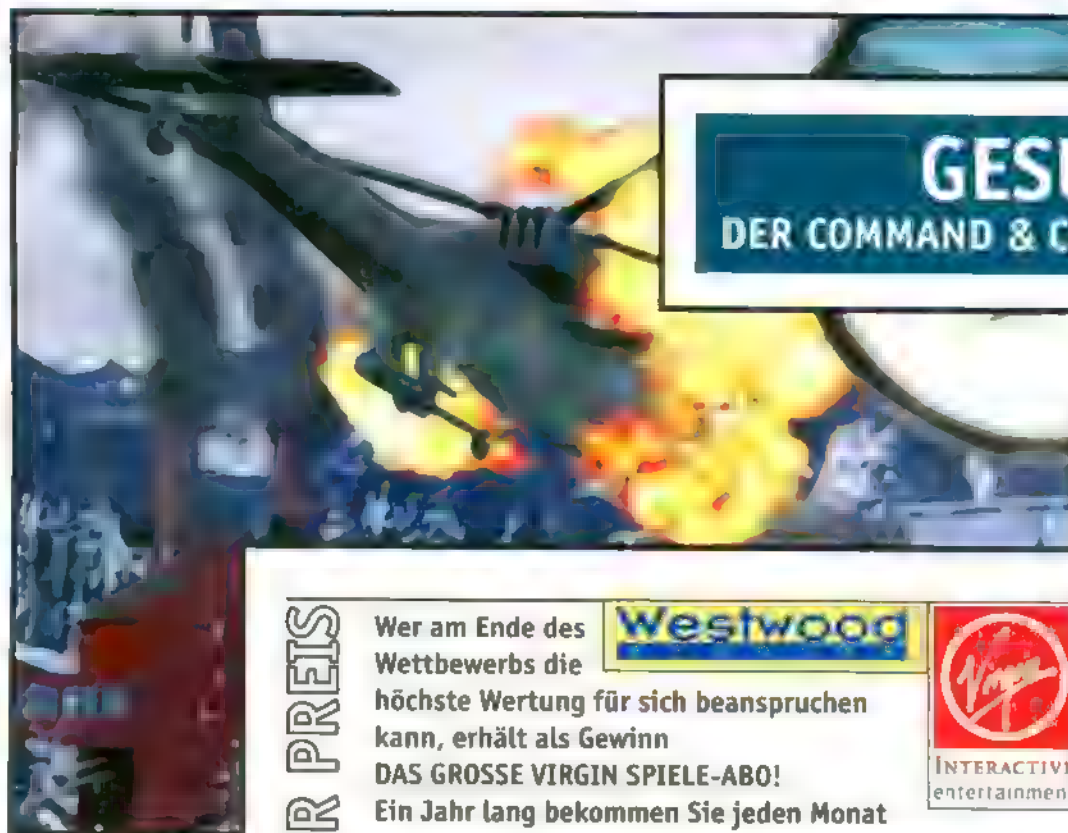
Vermeer ist ein eingetragenes Warenzeichen der Funsoft AG. Alle Rechte vorbehalten. © 1999 Funsoft AG. Alle Rechte vorbehalten. Vermeer ist ein eingetragenes Warenzeichen der Funsoft AG. Alle Rechte vorbehalten. © 1999 Funsoft AG. Alle Rechte vorbehalten.

ASCARON





# SPIELERFORUM



## GESUCHT! DER COMMAND & CONQUER 2 - STRATEG

### Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß wird von uns einen Monat vor Ende des Wettbewerbs-Zeitraumes auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

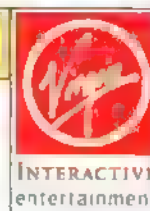
Senden Sie bitte Ihre Disketten an den:

**COMPUTEC VERLAG**  
Redaktion PC Action  
Kennwort: Spielerforum - C&C 2  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

### DER PREIS

Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn **DAS GROSSE VIRGIN SPIELE-ABO!** Ein Jahr lang bekommen Sie jeden Monat eines der exzellenten PC-Spiele des Hamburger Publishers frei Haus. Viel Spaß beim Aufbau Ihres Imperiums!

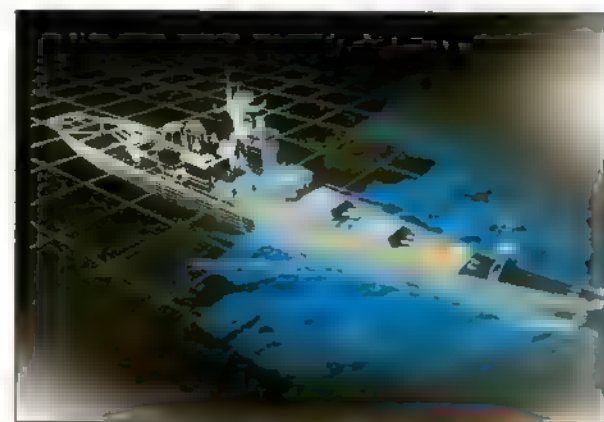
Westwood



### Levels auf der CD-ROM

Neue Multiplayer-Szenarien zu Alarmstufe Rot finden Sie jeden Monat auf unserer Cover-CD-ROM!

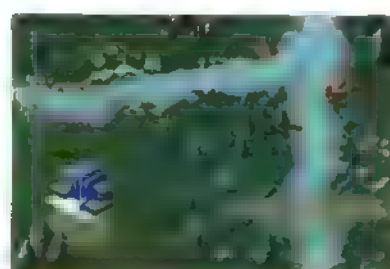
gen, die für die Bewältigung der Levels vom Programm vergeben werden, gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun Ihre Spielstände von Ihrer Festplatte auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.



## BISHERIGE ERGEBNISSE

	Alliierte	Sowjets	Gesamt
1. Alexander Kammerzel, Freilassing	86.208	22.529	108.937 Punkte
2. Jan Schlügel, Bünde	49.765	57.399	107.164 Punkte
3. Marcel Schwanke, Saalfeld	69.415	36.407	105.822 Punkte
4. Frank Ziarno, Eisenhüttenstadt	62.228	36.958	99.186 Punkte
5. Steffen Poetsch, Paderborn	54.355	39.476	93.831 Punkte
6. Frank Demisch, Spremberg	35.645	51.200	86.845 Punkte
7. Jens Schübel, Erfurt	50.763	35.965	86.728 Punkte
8. Jörn Etter, Neulingen	53.482	30.211	83.693 Punkte
9. Thomas Meyer, G.M.Hütte	37.686	45.153	82.839 Punkte
10. Miguel Navarro, Bremen	49.451	29.875	79.326 Punkte

Westwood hat es mit Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot erneut geschafft, einen Volltreffer zu landen. Grund genug für uns, einmal nachzuhaken, wie gut Sie wirklich sind. PC Action sucht in Zusammenarbeit mit Westwood und Virgin die besten C&C2 - Spieler Deutschlands. Also ran an die Mäuse und fleißig Gold gesammelt, denn am Ende kann es nur EINEN geben!





Levels auf der CD-ROM  
Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie in der Spiele-Tools-Rubrik jeden Monat neue Levels zu Z!

# GENERAL ZED

## DER PREIS



Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, wird von uns offiziell zum General Zed gekürt und erhält exklusiv  
**DAS GROSSE WARNER INTERACTIVE SPIELE-ABO!**  
Als General Zed steht dem Sieger ein Jahr lang jedes neue Spiel aus der Warner-Kollektion zu. Jetzt wünschen wir nur noch ein scharfes Auge und eine schnelle Maus!

### Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.  
Computec Verlag • Redaktion PC Action  
Kennwort: Spielerforum - General Zed  
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

### IN EIGENER SACHE

Jeder Spielstand wird von uns geprüft und geladen. Gepatchte Spielstände führen dabei generell zum Absturz. Versuchen Sie es also erst gar nicht und spielen Sie so ehrlich wie die Teilnehmer in unserer Top-Liste. Danke!

### Der Spiel-Modus

Im Bereich Spielerforum der Cover-CD-ROM (Menüpunkt 4) finden Sie zwei Savegames zur deutschen Version von Z. Folgen Sie dort den Anweisungen auf dem Bildschirm, um

sie in das Installationsverzeichnis von Z zu installieren. Danach können Sie beide Levels über die Option „Spiel laden“ starten. Der Level für unseren Wettbewerb findet sich auf Speicherposition 9 und heißt „PC Action 1“. Den anderen gibt's als Bonus dazu. Die Aufgabenstellung zur Teilnahme am Wettbewerb ist wie folgt:

- Laden Sie das Savegame mit dem Namen PC Action 1 (Position 9).
- Spielen Sie den Level bis zum Ende (natürlich so verlustarm und schnell wie möglich).
- Kurz bevor das gegnerische Fort in Flammen aufgeht, speichern Sie ab.
- Spielen Sie den Level zu Ende und notieren Sie sich die Zeit und die Anzahl Ihrer Verluste.
- Kopieren Sie das Savegame aus dem Z-Verzeichnis (Save?.z) auf eine Diskette.
- Beschriften Sie den Diskettenaufkleber mit Kennwort, Namen, Anschrift und Ihrer genauen Zeit sowie den Verlusten, und senden Sie die Diskette an die Adresse im Kasten Teilnahmebedingungen.

### WANDEL DER ZEIT

Da Warner Interactive Deutschland mittlerweile von GT Interactive übernommen wurde, mußten wir den Preis kurzfristig ändern. Jetzt geht es also um ein Spiele-Abo von GT Interactive. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Sie haben die Strategie-KI der Bitmap Brothers mehrfach besiegt? Commander Zed halten Sie für Ihren besten Kumpel? Okay, dann versuchen Sie doch einmal, unsere Savegames auf der Cover-CD-ROM zu lösen. Wir suchen nämlich Deutschlands beste Z-Feldherren und werden in Kürze den deutschen General Zed küren.

### PC Action sucht den General Zed



Dies ist die Karte des Levels für unseren General Zed-Wettbewerb. Wer hier mit der besten Punktezah! ins gegnerische Fort marschiert, kann ganz groß absahnen.

### BISHERIGE ERGEBNISSE

	Zeit	Verluste
1. Thorsten Deeken, Garbsen .....	1:56 Min.	.....1
2. Christian Krumpholz, Kyritz .....	1:57	.....0
3. Udo Voges, Beckum .....	1:58	.....1
4. Carsten Bredaue, Duisburg .....	2:04	.....0
5. Michele Maggi, Maintal .....	2:12	.....1
6. Thomas Albrecht, Gelbelsee .....	2:20	.....0
7. Martin Link, Braunschweig .....	2:20	.....2
8. Jürgen Geier, Georgensgmünd .....	2:22	.....2
9. Klaus Janssen, Xanten .....	2:25	.....0
10. Christoph Kubasch, Goda .....	2:26	.....0



# SPIELERFORUM



## DIE FORMEL 1 WELTMEISTERSCHAFT

### DER PREIS

#### MICRO PROSE

Der gekürzte Weltmeister erhält  
DAS GROSSE MICROPROSE SPIELE-ABO!

Ein Jahr lang bekommen Sie alle PC-Spiele des Gütersloher Publishers frei Haus. Die Wettbewerbszeit beläuft sich auf mindestens fünf Monate, so daß Sie genügend Zeit zur Verfügung haben, um auf jeder Strecke eine exzellente Zeit hinzulegen.

### RENNERGEBNISSE

#### Brasilien, Interlagos

1. Steven Schmiedel, Leipzig	1:13.476
2. Felix Salomon, Reichenau	1:13.576
3. Thomas Pelka, Oerlenbach	1:13.752
4. Christian Mönch, Calan	1:13.767
5. Michael Jöstel, Berg-Gladbach	1:13.940
6. Holger Wetscheck, Pfaffenhofen	1:13.987

#### Pacific, Aida

1. Stefan Breunig, Eppstein	1:08.704
2. Bart Delony, Kerkade	1:08.838
3. Uwe Heister, Mainz	1:08.869
4. Thomas Tometzki, Hamm	1:09.506
5. Holger Wetscheck, Pfaffenhofen	1:09.508
6. Felix Salomon, Reichenau	1:09.565

#### San Marino, Imola

1. Christian Skuppe, Tettnang	1:17.775
2. Christian Mönch, Calan	1:18.551
3. Thomas Pelka, Oerlenbach	1:18.599
4. Stefan Breunig, Eppstein	1:18.879
5. Holger Wetscheck, Pfaffenhofen	1:18.887
6. Meinolf Gottbarth, Lippetal	1:19.018

#### Monaco

1. Stefan Breunig, Eppstein	1:14.231
2. Josef Beyer, Köln	1:15.316
3. Michael Steinbach, Marburg	1:15.777
4. Christoph Zöller	1:16.298
5. Lukas Gebauer, Selm	1:16.383
6. Renato Janki, Davos-Dorf	1:16.641

#### Spanien, Barcelona

1. Christian Mönch, Calan	1:18.367
2. Roberto Blanco, Lüneburg	1:18.863
3. Michael Steinbach, Marburg	1:18.873
4. Thomas Pelka, Oerlenbach	1:19.405
5. Bart Delony, Kerkade	1:19.665
6. Stefan Breunig, Eppstein	1:19.746

#### Kanada, Gilles Villeneuve

1. Christian Mönch, Calan	1:18.897
2. Sascha Heimhold, Oldenburg	1:19.216
3. Steven Schmiedel, Leipzig	1:19.253
4. Felix Salomon, Reichenau	1:19.777
5. Matthias Barth, Breiten	1:20.231
6. Thomas Pelka, Oerlenbach	1:20.271

#### Frankreich, Magny Cours

1. Michael Steinbach, Marburg	1:14.490
2. Thomas Pelka, Oerlenbach	1:14.800
3. Felix Salomon, Reichenau	1:14.930
4. Stefan Breunig, Eppstein	1:15.050
5. Michael Wodzinski, Ratingen	1:15.168
6. Thomas Tometzki, Hamm	1:15.222

#### England, Silverstone

1. Steven Schmiedel, Leipzig	1:22.473
2. Sascha Heimhold, Oldenburg	1:22.907
3. Felix Salomon, Reichenau	1:23.075
4. Bart Delony, Kerkade	1:23.086
5. Andreas Piecha, Osnabrück	1:23.415
6. Holger Wetscheck, Pfaffenhofen	1:23.429

#### Deutschland, Hockenheim

1. Stefan Breunig, Eppstein	1:39.757
2. Bart Delony, Kerkade	1:40.545
3. Uwe Heister, Mainz	1:40.932
4. Joachim Rauser, Leingarten	1:41.120
5. Lukas Gebauer, Selm	1:41.233
6. Murat Günay, Röhrenbach	1:41.508

#### Ungarn, Hungaroring

1. Lukas Gebauer, Selm	1:15.951
2. Felix Salomon, Reichenau	1:16.464
3. Bart Delony, Kerkade	1:16.635
4. Stefan Breunig, Eppstein	1:17.146
5. Malte Alpers, Aarzen	1:17.202
6. Norbert Gless, Köln	1:17.304

#### Belgien, Spa

1. Steven Schmiedel, Leipzig	1:47.915
2. Stefan Breunig, Eppstein	1:48.291
3. Serdar Alas, Bremen	1:48.826
4. Thorsten Binder, Wurschen	1:48.892
5. Thomas Hefele, Blaubeuren	1:49.070
6. Markus Klemmer, Koblenz	1:49.279

#### Italien, Monza

1. Felix Salomon, Reichenau	1:20.332
2. Bart Delony, Kerkade	1:21.107
3. Christian Mönch, Calan	1:21.259
4. Thomas Hefele, Blaubeuren	1:21.319
5. Michael Jöstel, Berg-Gladbach	1:21.330
6. Holger Wetscheck, Pfaffenhofen	1:21.501

#### Portugal, Estoril

1. Thomas Tometzki, Hamm	1:18.359
2. Felix Salomon, Reichenau	1:18.662
3. Stefan Breunig, Eppstein	1:18.824
4. Steven Schmiedel, Leipzig	1:18.915
5. Andre Landschulz, Berlin	1:18.993
6. Frank Rutke, Stadtfeldorf	1:19.054

#### Europa, Jerez

1. Andre Landschulz, Berlin	1:20.591
2. Steven Schmiedel, Leipzig	1:21.091
3. Lukas Gebauer, Selm	1:21.096
4. Christian Doß, Greifswald	1:21.235
5. Thomas Pelka, Oerlenbach	1:21.547
6. Stefan Breunig, Eppstein	1:21.658

#### Japan, Suzuka

1. Steven Schmiedel, Leipzig	1:33.863
2. Bart Delony, Kerkade	1:34.538
3. Stefan Breunig, Eppstein	1:34.605
4. Christian Mönch, Calan	1:34.649
5. Udo Dankesreiter, Gundelf	1:34.667
6. Christian Schulz, Cottbus	1:34.959

#### Adelaide, Australien

1. Steven Schmiedel, Leipzig	1:12.802
2. Thomas Tometzki, Hamm	1:13.033
3. Christian Mönch, Calan	1:13.135
4. Thomas Pelka, Oerlenbach	1:13.337
5. Stefan Breunig, Eppstein	1:13.517
6. Malte Alpers, Aarzen	1:13.769

### Der Spiel-Modus

Diesmal müssen Sie uns von jeder Strecke eine heiße Runde aus dem Qualifying oder Rennen zusenden, der Schwierigkeitsgrad ist egal. Um Betrügereien von vornherein auszuschließen, müssen Sie Ihr Setup, mit dem Sie Ihre schnelle Runde gefahren haben, ebenfalls auf dieser Diskette abspeichern. Wir registrieren alle eingehenden Rundenzeiten für jede der 16 Strecken und verteilen für die besten Zeiten WM-Punkte, wie Sie es von der Formel 1 gewohnt sind, d. h. der erste erhält 10 Punkte, der zweite 6, dann 4 usw. Weltmeister wird am Ende derjenige, der auf allen Strecken die meisten Punkte sammeln konnte. Bei Gleichstand entscheidet das Los. In die Wertung fließt jeder ein, der mindestens zwei Ergebnisse eingesandt hat. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen.

### Ganz wichtig:

Aus organisatorischen Gründen müssen wir Sie bitten, für jede einzelne Strecke eine eigene Diskette einzuschicken. Folgende Angaben und Inhalte müssen uns vorliegen, damit Ihre Teilnahme am Wettbewerb gesichert ist:

### Auf der Diskette:

1. eine heiße Runde für eine Strecke
2. das Setup, mit dem Sie diese Runde gefahren sind

### Auf dem Diskettenaufkleber:

1. Ihre komplette Anschrift
2. der Name der Strecke, zu welcher Sie eine heiße Runde einsenden
3. Ihre genaue erzielte Zeit

Im Kasten Teilnahmebedingungen finden Sie noch einmal alle wichtigen Informationen und die Zusageanschrift aufgeführt. Das Stichwort für diesen Wettbewerb lautet F1-Weltmeisterschaft. Und jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß mit F1 Grand Prix 2 und viele schnelle Runden!

### ZWISCHENSTAND

1. Stefan Breunig, Eppstein	66 Punkte
2. Steven Schmiedel, Leipzig	65 Punkte
3. Felix Salomon, Reichenau	52 Punkte
4. Christian Mönch, Calan	44 Punkte

PC Action ruft zusammen mit MicroProse zur großen Formel 1-Fahrer-Weltmeisterschaft auf. Wir suchen den besten Rennfahrer aller Strecken der Edel-Simulation F1 Grand Prix 2. Zu gewinnen gibt es einen Super-Preis.

Beachten Sie bitte die Hinweise auf Seite 91. Ab der nächsten Ausgabe gibt's wieder Setups!



### Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschuß wird von uns einen Monat vor Ende des Wettbewerbs-Zeitraumes auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt das Datum des Poststempels.

Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen. Senden Sie bitte Ihre Disketten an den: COMPUTEC VERLAG • Redaktion PC Action Kennwort: Spielerforum-F1-Weltmeisterschaft Roßstraße 21 • 90429 Nürnberg



## IMPRESSUM

## So erreichen Sie uns:

## Anschrift

Computec Verlag  
Redaktion PC Action  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg

## Anschrift des Abo-Service:

Computec Verlag  
Abo Service  
Postfach  
90327 Nürnberg

## Zentrale Service-Nummer:

0911/2872-150  
oder wählen Sie direkt:  
0911/2872-160 (Abo-Service)  
0911/2872-170 (Bestell-Service)  
0911/2872-180 (Technik-Service)

## Anschrift für Reklamationen:

Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft

e-Mail: [redaktion@pcaction.de](mailto:redaktion@pcaction.de)

## Verlagsanschrift

Computec Verlag GmbH & Co. KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg

## Geschäftsführer

Adolf Silbermann

## Chefredakteur

Christian Geltenpoth

## Stellvertreter des Chefredakteurs

Christoph Holowaty,  
Christian Müller

## Leitende Redakteure

Christian Bigge, Alexander  
Geltenpoth, Christian Müller  
(verantwortlich für den redaktionellen  
Inhalt)

## Redaktion

Herbert Aichinger

## Redaktion CD-ROM

Alexander Geltenpoth

## Bildredaktion

Richard Scholter

## Textkorrektur

Margit Koch

## Auslandskorrespondent

Marc Scherer

## Freie Mitarbeiter

Thilo Bayer (tb), Steffen Dralle (sd),  
Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Tho-  
mas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Ray-  
mond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Uwe  
Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe  
Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea  
von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw)

## Layout

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,  
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,  
Oliver Schneider, Hans Strobel

## Werbeleiterin

Stefanie Geltenpoth

## Produktionsleiter

Michael Schraut

## Vertrieb

Gong Verlag GmbH

## Vertriebsleiter

Roland Bollendor

## Druck

Christian Heckel GmbH Nürnberg

## Titel © LucasArts

## Abonnement

PC Action kostet im Jahres-Abonnement  
mit CD-ROM DM 89,- und mit  
Vollversion DM 168,-.

## Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder  
Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum  
Abdruck in den von der Verlagsgruppe her-  
ausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr  
für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann  
nicht übernommen werden.

## Urheberrecht Text

Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge sind  
urheberrechtlich geschützt. Jegliche Repro-  
duktion oder Nutzung bedarf der vorherigen,  
schriftlichen Genehmigung des Verlags

## Urheberrecht PC Action CD-ROM

Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM  
veröffentlichten Programme sind urheber-  
rechtlich geschützt. Kopieren oder gewerb-  
liche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftli-  
chen Genehmigung des Verlags. Der Verlag  
übernimmt für Fehler, die durch die Benut-  
zung der auf CD-ROM enthaltenen Programme  
entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen  
Programme stellen keine Entwicklung des Ver-  
lags dar, sondern sind Eigentum anderer Her-  
steller. Die Benutzung und Installation der  
Programme geschieht auf eigene Gefahr.  
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des  
Computec Verlags bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbe-  
trägern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)



Verkaufte Auflage IV. Quartal 1996 103 748 Exemplare

Die PC Action 06/97  
erscheint am  
21. Mai 1997

## Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg  
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Telefax: 09 11/2872-240  
Telefon: 09 11/2872-140

## Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitat 09 11/2872-141  
Wolfgang Menne 09 11/2872-144

## Disposition:

Tanja Kaiser 09 11/2872-140

## Computec Verlagsbüro Duisburg

Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg

Telefax: 02 03/3 05 11 - 555  
Telefon: 02 03/3 05 11 - 11

## Anzeigenverkauf:

Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551  
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554  
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

## Disposition

Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil  
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

## Anzeigenpreise

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9,  
gültig ab September 1996

## HOTLINES

● Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	<a href="http://www.acclaimnation.com">http://www.acclaimnation.com</a>
● Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	<a href="http://www.activision.com">http://www.activision.com</a>
● Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	-
● Ascaron	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	<a href="http://www.ascaron.com">http://www.ascaron.com</a>
● Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	-
● Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	<a href="http://www.bluebyte.de">http://www.bluebyte.de</a>
● BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	<a href="http://www.bmginteractive.de">http://www.bmginteractive.de</a>
● Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	<a href="http://www.bomico.de">http://www.bomico.de</a>
● Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	-
● Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	<a href="http://www.disney.com">http://www.disney.com</a>
● Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10 <sup>00</sup> -12 <sup>00</sup> , 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	<a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>
● Funsoft	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	<a href="http://www.funsoft-online.com">http://www.funsoft-online.com</a>
● Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	<a href="http://www.funsoft-online.com">http://www.funsoft-online.com</a>
● Ikarion	02 41-670 15 20	Mo, Do, Fr 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	<a href="http://www.ikarion.com">http://www.ikarion.com</a>
● Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	<a href="http://www.infogrames.com">http://www.infogrames.com</a>
● Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>	<a href="http://www.konami.com">http://www.konami.com</a>
● Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	-
● MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	<a href="http://www.microprose.com">http://www.microprose.com</a>

● Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	<a href="http://www.mindscape.com">http://www.mindscape.com</a>
● Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	-
● NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	<a href="http://www.info.co.at/neo">http://www.info.co.at/neo</a>
● Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	<a href="http://www.nintendo.com">http://www.nintendo.com</a>
● Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	<a href="http://www.philipsmedia.com">http://www.philipsmedia.com</a>
● Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	<a href="http://www.psygnosis.com">http://www.psygnosis.com</a>
● Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	<a href="http://www.ravensburger.de">http://www.ravensburger.de</a>
● Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	<a href="http://www.sega.com">http://www.sega.com</a>
● Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	<a href="http://www.sierra.com">http://www.sierra.com</a>
● Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18 <sup>00</sup> -20 <sup>00</sup>	-
● Software 2000	01 90-57 20 00	Mo-Fr 14 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	<a href="http://www.software2000.de">http://www.software2000.de</a>
● Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	-
● Ubi Soft	02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	<a href="http://www.ubisoft.com">http://www.ubisoft.com</a>
● Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr 9 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	<a href="http://www.viacomnewmedia.com">http://www.viacomnewmedia.com</a>
● Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	<a href="http://www.vie.com">http://www.vie.com</a>
● Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	-

Bei Fragen zu Spielen können wir Ihnen leider keinen Service anbieten. Bitte wenden Sie sich hierfür direkt an die entsprechenden Hotlines der Spiele-Hersteller. Bei Updates oder Bugfixes werden Sie oftmals auch im Internet fündig.

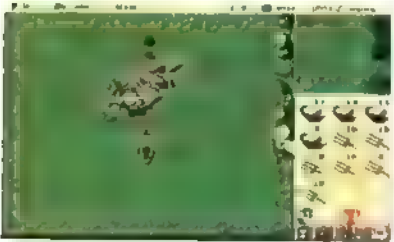




**5** *Flight Simulator 6.0: Die Neuauflage des Microsoft-Klassikers spricht in erster Linie Realitäts-Fetischisten und entspannungsbedürftige Zeitgenossen an.*



**7** *Master of Orion 2: Viele haben berechtigterweise auf die deutsche Version gewartet und dem Microprose-Strategiespiel gleich eine gute Platzierung beschert.*



**16** *Lords of the Realm 2: Um zwei Plätze verbessert hat sich Sierras Mittelalter-Strategiespiel. Sicher haben einige die Ankündigung unserer Komplettlösung gelesen.*



**20** *Creatures: Sie leben doch (noch)! Die Einzigartigkeit von Warner Interactives künstlichen Lebewesen spricht sich hoffentlich noch weiter herum.*

# BESTSELLER CD-ROM

Platz	Titel	Hersteller
1	◆ <b>DSF Fußball Manager</b>	<b>Sierra</b>
2	◆ <b>C&amp;C Alarmstufe Rot</b>	Westwood/Virgin
3	▲ <b>Diablo</b>	Blizzard/Bomco
4	▼ <b>Power F1</b>	Domark/Eidos
5	▲ <b>MS Flight Simulator 6.0</b>	Microsoft
6	◆ <b>Gold Games</b>	Topware
7	★ <b>Master of Orion 2</b>	MicroProse
8	▼ <b>F1 Grand Prix 2</b>	MicroProse
9	◆ <b>Tomb Raider</b>	Core Design/Eidos
10	▼ <b>Die Siedler 2</b>	Blue Byte
11	◆ <b>MAX</b>	Interplay/Acclaim
12	▼ <b>Flying Corps</b>	Empire/Koch Media
13	▼ <b>Bundesliga Manager 97</b>	Software 2000
14	▼ <b>NBA Live 97</b>	Electronic Arts
15	▲ <b>FIFA 97</b>	Electronic Arts
16	▲ <b>Lords of the Realm 2</b>	Sierra
17	◆ <b>Bleifuß 2</b>	Virgin
18	▼ <b>Rayman</b>	Ubi Soft
19	▼ <b>Privateer - The Darkening</b>	Origin/EA
20	▲ <b>Creatures</b>	Warner Interactive

\*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ★ = Neueinstieg, ◆ = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts

## DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

### Adventure:

Baphomets Fluch.....Virgin  
Das Rätsel des Master Lu.....Sanctuary Woods  
Indiana Jones  
and the Fate of Atlantis...LucasArts  
Normality .....Gremlin  
Simon the Sorcerer 2...Adventure Soft

### Simulation:

**Neu:** Comanche 3 .....Novalogic  
F1 Grand Prix 2..... MicroProse  
Flight Unlimited .....Looking Glass  
Hexagon Kartell .....Ascaron  
TFX Eurofighter 2000 .....Ocean

### Wirtschaftssimulation:

Bundesliga Manager  
Hattrick .....Software 2000  
Capitalism .....Software 2000  
Elisabeth I. ....Ascon  
Hattrick .....Ikanon  
Theme Park .....Bullfrog

### Sport:

FIFA Soccer '97... ..Electronic Arts  
Links LS.....Access  
NBA Live '97 .....Electronic Arts  
NHL 97 .....Electronic Arts  
Virtual Pool... ..Interplay

### Action:

MDK.....Shiny Entertainment  
**Neu:** Outlaws .....LucasArts  
Privateer - The Darkening.....Orign  
Schleichfahrt... ..Blue Byte  
Tomb Raider.....Eidos  
Virtua Fighter PC .....Sega

### Rollenspiel:

Diablo .....Blizzard  
DSA3 - Schatten über Riva.... ..Attic  
Lands of Lore .....Westwood  
Ultima Underworld 2 .....Origin  
Wizardry 7 .....Sir Tech

### Strategie:

Civilization 2.....MicroProse  
C & C Alarmstufe Rot.....Westwood  
MAX.....Interplay  
Master of Orion 2.....MicroProse  
Warcraft 2.....Blizzard  
Z.....Bitmap Brothers

### Rennspiele

**Neu:** Formel 1.....Psygnosis  
Have a NICE Day.....Magic Bytes  
**Neu:** Moto Racer.....Electronic Arts  
Sega Rally .....Sega  
POD .....Ubi Soft



# Das Heft zum Spiel

➔ 140 Seiten im Mehr-Lesermodus! – in Echtzeit berechnet –

## Das Probeabo

6 Monate Frontpage lesen  
und dabei 10,- DM sparen!



**Ich möchte das Frontpage-Probeabo  
für 6 Ausgaben**

- ☐ ➔ ICH ZAHLE 20,- DM statt 30 DM
- ☐ ➔ ICH ÜBERWEISE 22,50 DM statt 35 DM (4 Euro Rabatt)
- ☐ ➔ ICH fordere den Preis für ein Auslandsabo an

Name

Straße

PLZ und Ort

Land (falls nicht Deutschland)

Datum und Unterschrift

Widerrufgarantie:  
Wenn Sie das Probeabo nach Erhalt der ersten Ausgabe keine Mitte zum  
nächsten Verlagstermin (das Abonnement) zum 6. Jahr (1.1.2000) an  
uns zurücksenden, wird Ihr Abonnement von 10 Tagen schriftlich bei  
Frontpage Abz. Motzstraße 5 10777 Berlin  
beendet. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätigt, dass Sie  
mit Ihrer Unterschrift

Datum /2 Unterschrift

Abschnitt ausfüllen & schicken oder faxen an:

**frontpage**

Motzstraße 5 ☛ 10777 Berlin  
Fax 030) 23 5555-99



# NEU: PC Games Cheat 2

## professionell

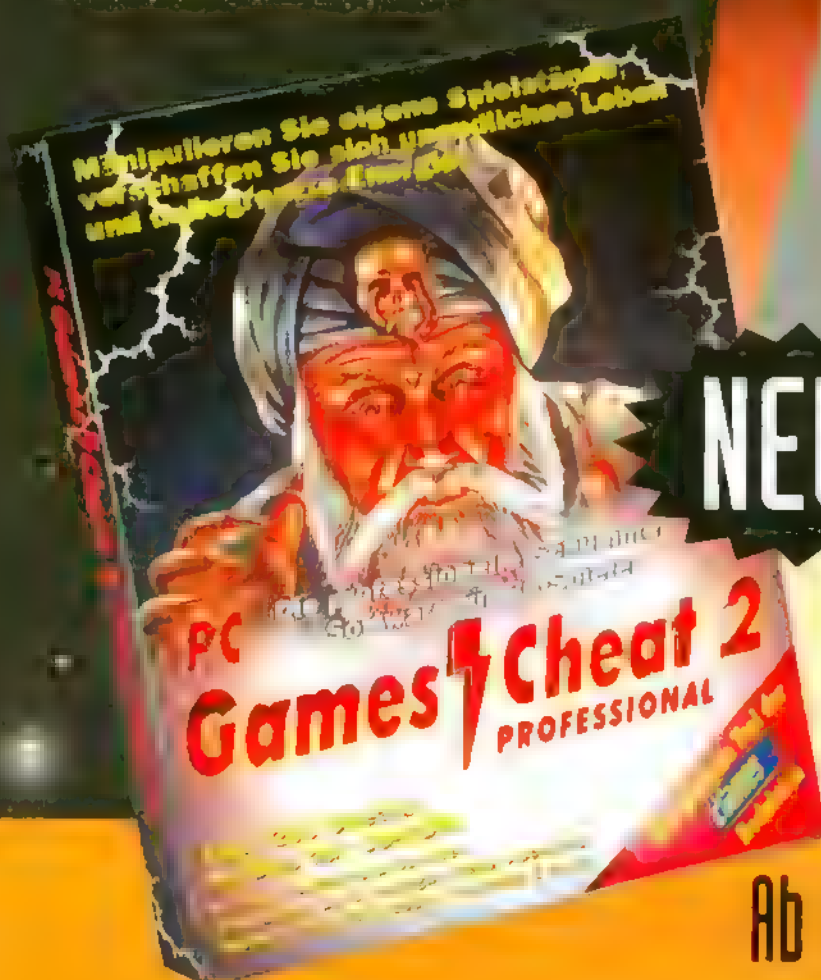
ohne teure Zusatzhardware

Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen, z.B. für „unendliches Leben“, „bessere Waffen“, mehr Geld und vieles mehr!

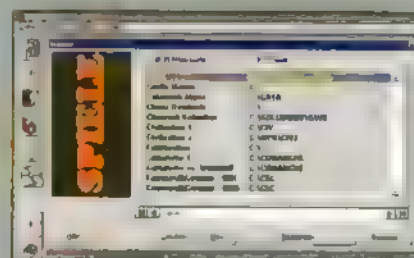
Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, für „Command & Conquer“, „Civilization II“, „F1 Manager“, „Rebel Assault II“, „Siege“, „SimCity 2000“, „Warcraft“, „Z“

Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95, Systemanforderung (empf.): 486 DX66, 12 MB RAM, 15 MB HD, CD-ROM, Mouse

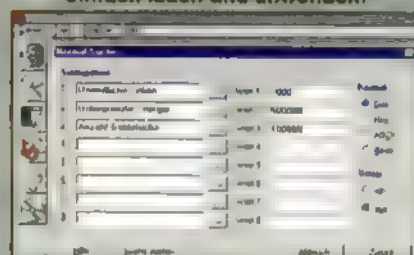


# NEU!

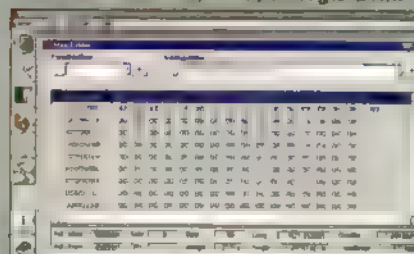
- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.



Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur **DM 29,95\*** im Handel.

\* unverbindliche Preisempfehlung



# PC ACTION

## SPIELETIPS

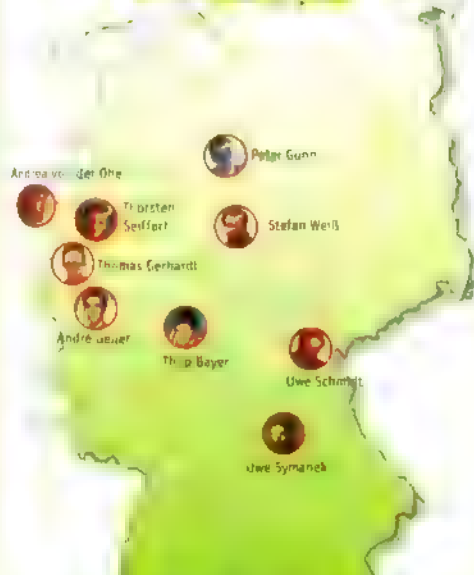
### Spieletips

Flying Corps - letzter Teil	124
Lords Of The Realm 2	112
Master Of Orion 2 - letzter Teil	130
MDK	100

### Kurztips

Alien Triology	142
Blood	142
Destruction Derby 2	142
Fire Fight	142
G-Nome	142
Lords of the Realms II	142
NHL '97	142
Privateer 2	142
Rally Racing 97	142
Schleichfahrt	144
SimPark	142

### TIPS & TRICKS PROFI



Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Speletips.

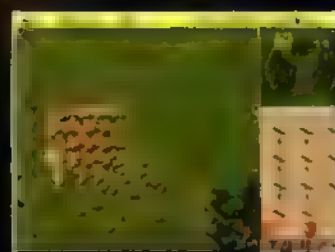
**100**  
MDK

Murder, Death, Kill! Shiny Entertainment's wahnwitzige Mischung aus Jump & Run, Adventure und 3D-Action-Shooter hatte uns letzten Monat beinahe vom Hocker. Selten zuvor wurden in ein Spiel so viele Innovationen gepackt, und selten zuvor konnten selbst Keyboard-Virtuosen unsere Komplettlösung samt Levelkarten so gut gebrauchen. Überzeugen Sie sich selbst!



**130**  
Master Of Orion 2

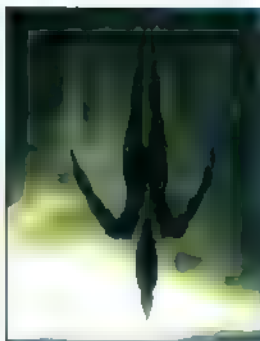
Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zum Hardcore-Strategical von MicroProse beschäftigt sich Strategie-Experte Uwe Symanek mit allen im Spiel vorhandenen Einheiten und Waffensystemen. Er verrät Ihnen, wie Sie in den Kämpfen erfolgreich vorgehen können.



**112**  
Lords Of The Realm 2

Sierras Genre-Mix bietet für jeden etwas. WiSim-Freunde kommen genauso auf ihre Kosten wie Echtzeit-Strategen und Rollenspiel-Liebhaber. Wie Sie erfolgreich die Kampagne bestreiten und welche Taktiken zum Sieg verhel-fen, erläutert unsere Komplettlösung.





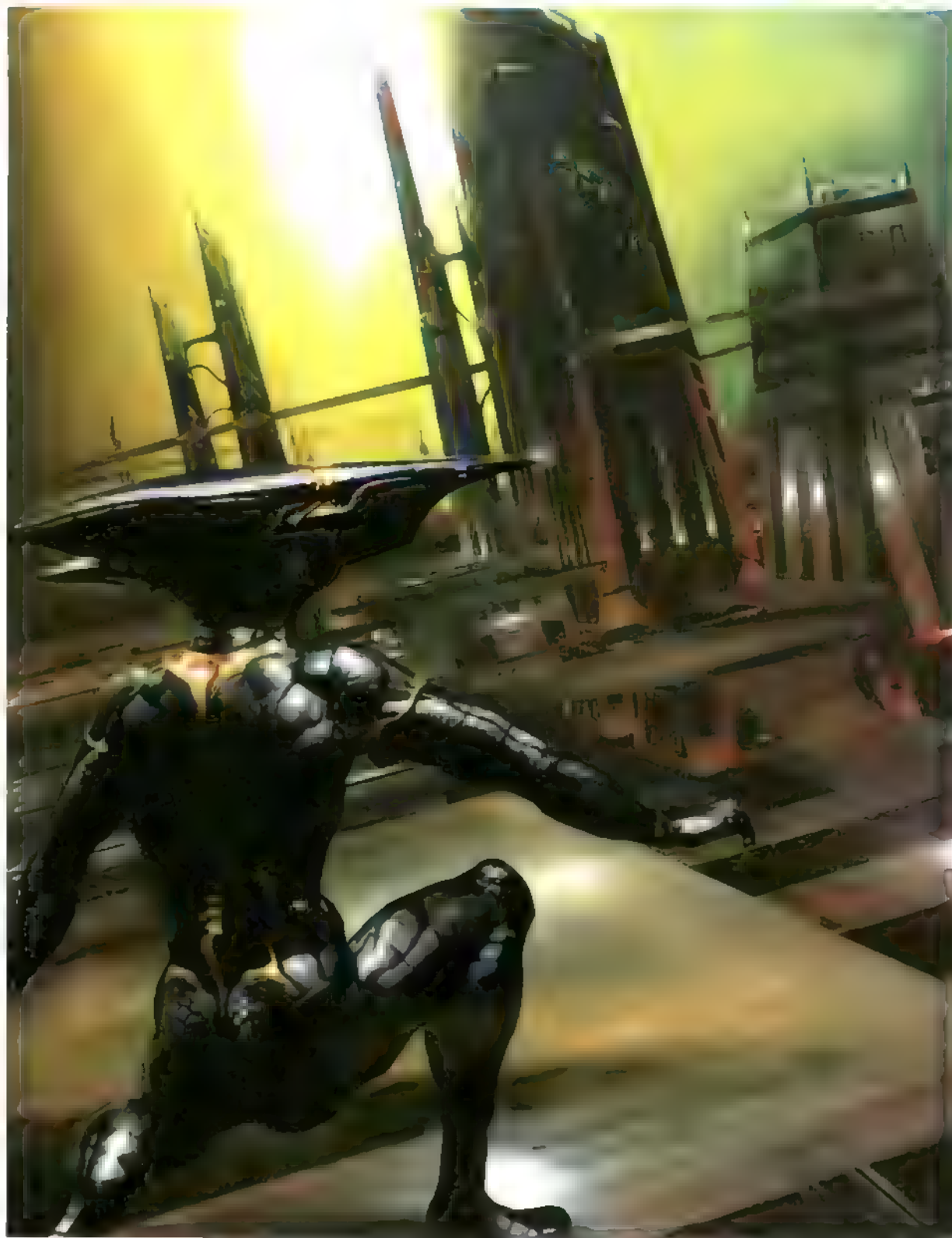
- Level 1: Schwierigkeitsgrad 2
- Level 2 - Lindfield: Schwierigkeitsgrad 3

**MDK von Shiny Entertainment ist bisher der Action-Knaller des Jahres. Zwar gibt es "nur" sechs Levels (acht waren ursprünglich geplant), doch die sind derartig groß und mit ballerwütigen Aliens angefüllt, daß auch geübte Keyboard-Artisten mächtig in Schwitzen geraten. Um die Schweißdrüsen zu entlasten, folgt sogleich unser ausführlicher Games Guide mitsamt Levelkarten.**

**D**ie einzelnen Levels wurden von uns in verschiedene Schwierigkeitsgrade unterteilt. Die Palette reicht dabei von 1 (schwierig) über 2 (sehr schwierig) bis 3 (Mega-Action). Leichte Levels gibt bei MDK einfach nicht, so daß trotz Komplettlösung reichlich Sitzfleisch und Durchhaltevermögen von Ihnen verlangt werden. Doch keine Angst, es lohnt sich!

### **Level 1: Schwierigkeitsgrad 2**

Sie stehen in einer einsamen Halle und erblicken aus der Ferne eine Etage tiefer ihre ersten Gegner. Ein großer Außerirdischer bewacht die Tür, ein Wachroboter wuselt herum. Das alles sehen Sie durch die Snipermaske, mit der der große Robo-



# MDK

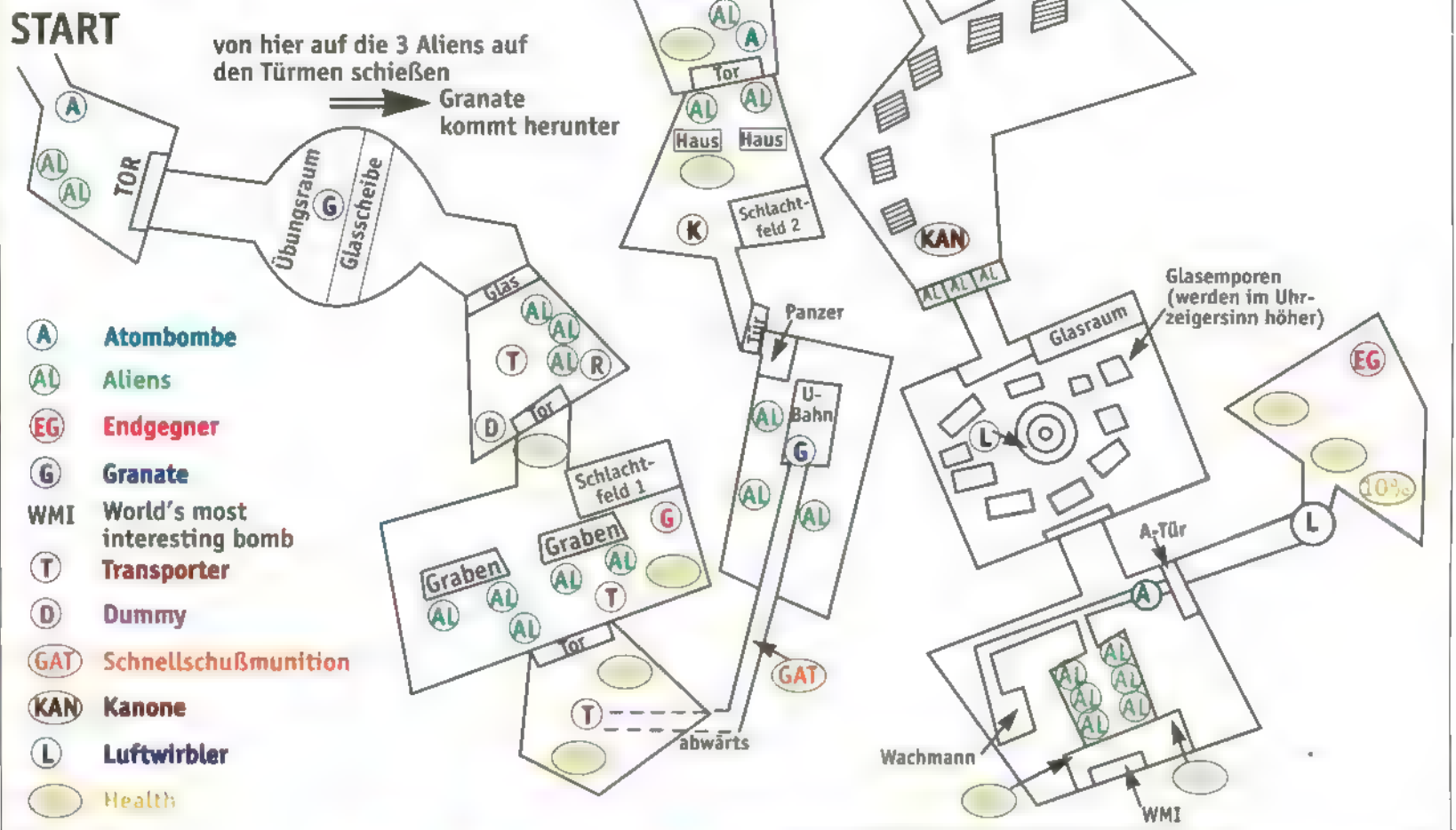
ter herangezoomt und eiskalt erledigt wird. Ähnlich schnell geht es mit dem Wachroboter. Nun rennen Sie in den Raum hinein, sammeln die Atombombe ein und werfen sie gegen die Tür, die sich daraufhin öffnet. Im Übungsraum schießen Sie im Snipermo-

du drei Aliens vom Dach, woraufhin eine Granate vom Himmel fällt, mit der Sie die Scheibe einwerfen. Nun schwingen Sie sich von der Empore in Richtung Sniperrakete. Ein gezielter Schuß damit ins Loch in der Wand läßt wieder die Scheiben

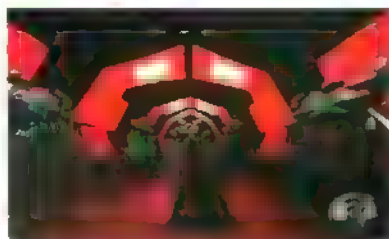
klirren. Gehen Sie in den Raum mit den Podesten und zerstören Sie den Transporter, damit nicht immer wieder Aliens herauspringen. Nun ist das lustige Trio mit den Zielscheiben dran, danach die Podeste hoch und rauf aufs Schlachtfeld. Dort werfen Sie schnell den eingesammelten Dummy aus und rasen übers Feld. Ballern Sie, was das Zeug hält. Gefundene Granaten setzt man am großen Tor ein, das sich nach ein paar Knallern öffnet. Im nächsten Raum zerstören Sie wieder den Transporter, der daraufhin ein Loch in die Erde reißt. Dort geht's runter! Sie laufen



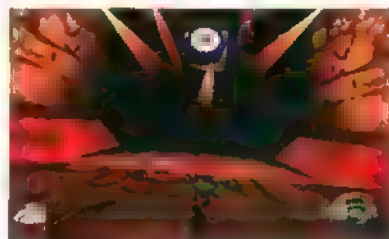
## Level 1



bis zur U-Bahn. Links steht ein Panzer, hinter dem eine Tür verborgen ist. Mit Granaten sprengen Sie das Metallungetüm weg. Der nächste Raum ähnelt dem ersten Schlachtfeld, nur daß Sie hier mit der Konsole (drauf-schießen!) ein Raumschiff rufen und das Feld von oben "bearbeiten". Wenn die Zeit schon knapp geworden ist (was Sie am grünen Kreis um die Lebensuhr erkennen – je weniger grün, desto weniger Zeit steht Ihnen noch zur Verfügung), versuchen Sie den Flug auszulassen und rennen Sie um Ihr bzw. Kurts Leben. Ob Flug oder nicht, in jedem Fall wird die Tür im nächsten Raum wieder mit einer A-Bombe aufgesprengt, ein langer Tunnel führt dann in einen "Grand Canyon", in dem Sie in Jump & Run-Manier zu den Rohren an der Tür gelangen müssen. Die Kanone vor den Robotern kann einiges aushalten, also nicht unnötig Munition verschwenden! Im Raum mit den Glasemporen schießen Sie auf das Zielfeld am Boden, ein Luftwirbel trägt Sie auf die erste Empore. Danach einfach wieder hochhüpfen, bis Sie in einen



Im "Bauch" des kleinen Wachroboters kommt man an den Wachen vorbei.



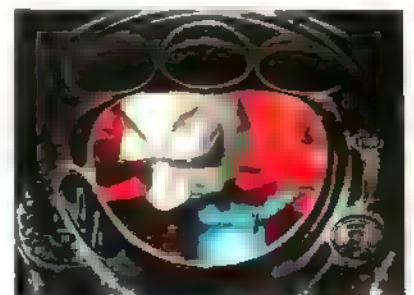
Die Zielscheibe enthüllt nach Beschuss einen Luftwirbler, der Kurt auf die erste Empore bringt.

scharf bewachten Raum gelangen. Folgen Sie dem fröhlichen Gesang, finden Sie in der linken Raumecke einen Wachroboter. Erledigen Sie ihn und steigen Sie ein (mit Kurt in den Roboter laufen), dann geht's an den Wachen vorbei. Anschließend wie gehabt mit einer A-Bombe die Tür öffnen und ab zum End-Alien, das sich aus der Ferne leicht erledigen läßt.

## Level 2 – Lindfield: Schwierigkeitsgrad 3

Gleich nach dem Start landet eine Granate, die eingesammelt wird. Mit dieser schießen Sie den Wachroboter sowie den großen Robbi vor der Atomtür ab. Bleiben Sie im Gang stehen, so daß Sie im Sniper-Modus lediglich eine Ecke des Aliens sehen, und schießen Sie aus dem Hintergrund, damit er nicht kontern kann. Zwei Raketen genügen. Die Tür öffnen Sie wieder mit dem Wurf der kleinen Atombombe in der linken Ecke. Achten Sie auf die Raumschiffe von oben. Auf der Bobbahn verformt sich Kurt zu einem schnellen Bob. Sammeln Sie die Health-Punkte ein. Halten Sie an (Joystick nach hinten ziehen), wenn Sie einen Healtbonus verpaßt haben, und laufen Sie zurück. Der nächste Raum ist ein Schießstand, und natürlich muß Kurt an den Zielscheiben vorbei. Rennen Sie so schnell wie möglich bis zur anderen Seite. Benötigen Sie noch Munition oder Health, sollten Sie einmal rechts herunterspringen. Sie landen in einem Graben,

doch Vorsicht: Aliens warten auf Sie. Danach wieder hoch und zur nächsten Bobbahn. Sie kommen an einen Ort, der Kurt von den Aliens durch eine Glasscheibe trennt. Auf dem Stein finden Sie eine Granate, die durch das Loch in der Scheibe geschossen werden muß, es rumpelt gewaltig und anschließend erscheint eine Atombombe, mit der Kurt die Tür öffnet. Im nächsten Raum treffen Sie auf einen zigarrequalmenden Außerirdischen. Zwei Schüsse langen hier. Die restlichen Aliens sind harmlos. Durch das Loch im Boden geht es abwärts auf eine weitere Bobbahn.



Der Endgegner von Level 2 mag Rockmusik und wackelt heftig mit dem Kopf. Trotz dieser sympathischen Eigenschaften sollten Sie sich nicht zu viel Zeit lassen, ihn zu erledigen. Nachschub ist schon angefordert.



**Auf einen Klick:**

- Die richtige Steuerung
- Basics und Kurioses
- Level 3 - Livingston Schwierigkeitsgrad 3



An ihrem Ende finden Sie die andere Seite des Schießstands. Diesmal turnen auch Aliens im Zielfeld herum. Springen Sie auf die mittlere Kanone. Dort finden Sie sowohl Healthpunkte als auch den Weg nach draußen. Die Kanone schlägt nach einer Weile durch das hintere Fenster, und Sie finden sich in einem großen leeren Raum mit zahlreichen Emporen wieder. Per Luftschacht gelangen Sie auf die erste, anschließend geht es hüpfend weiter bis zum Ausgang. Achten Sie auf die vielen Schießscharten mit angreifenden Aliens. Beeilen Sie sich und weichen Sie den langsa-

men Schüssen aus. Bleiben Sie unter keinen Umständen länger als nötig auf einem Fleck stehen, die Aliens schießen sich sonst schnell auf Kurt ein. Die nächste Bobbahn führt Sie in einen ähnlichen Raum. Auch hier geht es um Jump & Run. Springen Sie auf die unterste Empore und von dort immer höher, bis Kurt an der Tür steht. Diese liegt weit oben, und eine Treppe ist nicht zu sehen. Doch Sie haben sicherlich das ziemlich nervende rote Alien gesehen, das ständig um Sie herumhüpft und aggressiv zur Sache geht. Jagen Sie es in die Luft, und wie aus dem Nichts wird nach einer Weile eine Art Treppe zur Tür erscheinen. Achten Sie bei der Hüpfaktion auf die Schüsse der Gegner. Werden Sie im Sprung erwischt, kann es vorkommen, daß Sie wieder auf dem Boden der Tatsachen landen und von vorne beginnen müssen. Halten Sie die Aliens vor jedem Sprung mit einer Schußkanona-



**DIE RICHTIGE STEUERUNG**

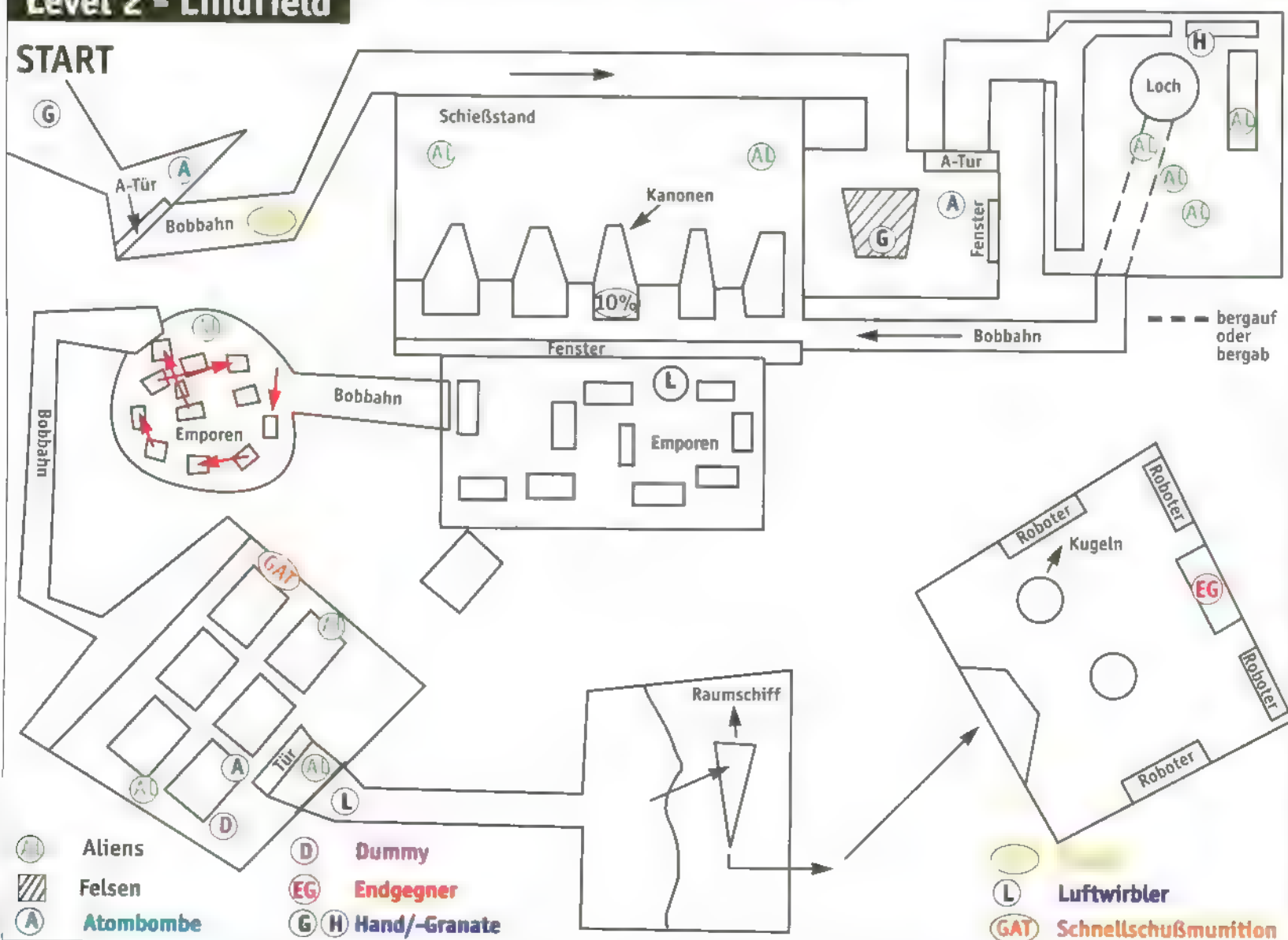
Wenngleich sich erstaunlicherweise die meisten Action-Shooter am besten mit der Tastatur spielen, verschafft MDK auch den Joypad-Genossen freudige Stunden. Einzig und allein vier Tasten müssen zur Verfügung stehen, dann steuert sich Hero Kurt auch mit dem Pad ausgezeichnet. Leider läßt sich das Gamepad nicht so konfigurieren, daß einer der vier Knöpfe als Sprintbutton eingesetzt werden kann. Da Sie jedoch an unzähligen Stellen gleichzeitig sprinten, springen und lenken müssen, ist der Einsatz der Tastatur (entweder zusätzlich oder allein) unerlässlich. Diese können Sie nach Ihren Wünschen konfigurieren, die Standardbelegung verrichtet aber gute Dienste.



Verstecken Sie sich in den Nischen der keramikartigen Emporen und schießen Sie aus dem Hinterhalt, bis der Weg freigeräumt ist!

**Level 2 - Lindfield**

**START**





de in Schach und nutzen Sie deren kurze Atempause zum Sprung. Die letzte Bobbahn des Levels führt Sie in einen großen "Marmor"-Raum. Sie werden sicher hektisch sein, doch achten Sie einmal auf die fantastischen Spiegeleffekte des Levels. Grandios! Zwischen den erhöhten Ebenen gibt es schmale Spalten. Diese sind sehr nützlich, um wildgewordenen Aliens auszuweichen bzw. sich zu verstecken. An allen Ecken und Enden findet Kurt in diesem Raum Nützliches: Schnellschußmunition, Dummy und eine Atombombe in der linken hinteren Ecke. Lassen Sie sich nicht von dem Tor hoch oben verwirren, aus diesem Raum geht es hinten raus. Mit der Atombombe sprengen Sie die Tür, die auf der Rückseite liegt, auf. Springen Sie am besten auf das Atomzeichen, und werfen Sie dann die Bombe. Dies gewährleistet, daß sie sich auch öffnet. Stehen Sie zu weit von der Tür entfernt, kommt es vor, daß die Tür sich nicht öffnet. Durch einen Schacht gelangen Sie zu einer Art Landeplatz. Nach einer Weile beobachten Sie, wie ein Raumschiff ankommt und zwei Roboter absetzt. Zerstören Sie die Robbis und spielen Sie Anhalter. Das Schiff wird Sie zum Endgegner bringen. Dieser steht Ihnen "headbangend" in der Ferne gegenüber. Bleiben Sie auf der oberen Empore, unten rollen Kugeln, und die können sehr schmerzhaft sein. Zu den Klängen von "Sunshine of your Love" nehmen Sie den Endgegner ins Visier und jagen ihn in die ewigen Jagdgründe. Selbst wenn Sie den Endgegner aus seinem Fenster geschossen haben, läuft er munter auf dem Boden weiter. Am wirkungsvollsten sind hier die Sniper-Raketen. Eile ist auf jeden Fall angesagt, denn wenn Sie sich zu viel Zeit lassen, läßt er die Roboter, die in den Glaskästen stehen, frei, und dann wird es höllisch schwer, zu überleben.

### Level 3 – Livinston: Schwierigkeitsgrad 3

Hier gibt es zu Beginn mehrere Möglichkeiten. Entweder versu-

chen Sie im Sniper-Modus von oben die meisten Gegner "wegzuräumen" (Nachteil: Schüsse treffen Sie hier aufgrund fehlender Ausweichmöglichkeiten fast immer), oder Sie springen herunter und rasen bis zum großen Platz (ballern Sie unterwegs auf alles, was sich bewegt). In beiden Fällen sollten Sie die Handgranaten (im ersten Mauervorsprung) einsammeln. Die benötigen Sie, um das Alien vor der Tür zu malträtieren. Anschließend fällt die Steinwand hinter ihm ein, und Sie können weitergehen. Im nächsten Raum finden Sie links in der Ecke einen Dummy (behalten bis zum letzten Raum!) und rechts eine Granateneinheit. Die meisten Aliens kommen erst noch per Fallschirm. Schießen Sie diese bereits bei deren Anflug ab. Springen Sie in die Grube, und holen Sie sich 50 %-Healtpunkte sowie die Schnellschußmunition. Nun schnell weiter. Aliens über Aliens im nächsten Raum, da können Sie die Healtpunkte hinten links und den Wirbelwind hinten rechts gut gebrauchen. Zu guter Letzt holen Sie den Obermacker aus der Luft herunter, er wird ein Loch schlagen, durch das sie verschwinden können. Unten finden Sie wieder 50 %-Health, und jetzt wird's hektisch. Schießen Sie gar nicht erst auf den Transporter, er ist unempfindlich und kann nur zum Stillstand gebracht werden, wenn Sie die drei grünen Glaskästen samt Inhalt (Aliens) beschießen. Dies müssen Sie solange tun, bis sich die Aliens darin auflösen und die Kästen dunkelgrün werden (Achten Sie auf die 100%-Healthdose in der hinteren Raumecke). Haben Sie alle drei "bearbeitet", werden sie einen Strahl auf den Transporter bilden, und dieser wird in eine Art Fahrstuhl umgewandelt. Springen Sie drauf, und schon finden Sie sich in einem grünen Garten wieder. Doch nicht zu früh freuen: Dieser Garten ist eine plumpe Attrappe. Sammeln Sie die Granaten ein und sprengen Sie eine der Gartenwände in die Luft. Rennen Sie in den nächsten Raum, der vor



## BASICS UND KURIOSES

*Haben Sie Level 1 oder 4 nicht in der notwendigen Zeit geschafft, versuchen Sie es doch einmal ohne die Raumschiff-Fahrt. Das sollte einen enormen Zeitbonus mit sich bringen.*

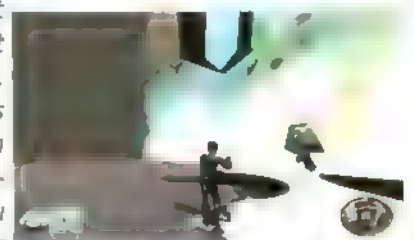
*Sie sollten es aber nur tun, wenn Sie schnell und treffsicher sind, da sich dadurch die Anzahl der Gegner drastisch erhöht. Am besten ist hier ein rasanter Lauf (mit der Turbotaste) durch das Terrain. Vor allem in Level 4 ist die Zeit knapp bemessen. Fliegen Sie aber doch, sollten Sie die Bomben stets in einer Reihe von einer zur anderen Seite werfen. Machen Sie keine präzisen Zielübungen, dadurch entgehen Ihnen zu viele der anderen Bösewichte. Jagen Sie IMMER die Transporter in die Luft, um den Nachschub der Aliens abzuschneiden. Schwirren Aliens per Fallschirm heran, erwischen Sie diese am leichtesten in der Luft. Sollten Sie in einer Bobbahn einmal an einem Healthapfel vorbeisausen, halten Sie doch einfach an (Rücktaste) und gehen Sie zurück. Mit dem Snowboard geht das jedoch nicht. Kurios ist die Kuhbombe. Schauen Sie beim Einsammeln des mit "Groovy" betitelten Werkzeuges unbedingt immer auf irgendeinen Gegner, damit dieser die fallende Kuh auf die Birne bekommt. Versäumen Sie das, fällt Ihnen der Milchspender selbst auf den Kopf. Witzig ist der Druck auf die Feuertaste, während Kurt sich im Wachroboter aus Level 1 befindet. Pro Druck ertönt ein mechanisches "Alert", also unbedingt einmal ausprobieren.*



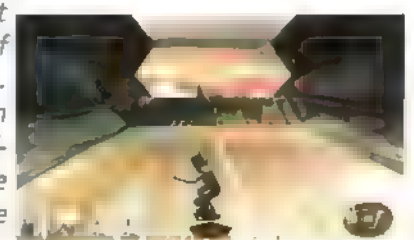
*Ziehen Sie das Fadenkreuz stets ruhig von einer zur anderen Seite. So erwischen Sie die meisten Aliens am Boden.*

### Nur nicht verzweifeln!

MDK setzt auch auf knifflige Jump & Run-Elemente. Manche weit entfernten Ziele werden nach einigen (zugegeben, manchmal auch vielen) Versuchen doch erreicht. Sprinten Sie bei weit entfernten Zielen vor dem Absprung. Die Koordination dabei ist jedoch äußerst knifflig. Im Kampf ist Zick-Zack-Laufen ein probates Mittel, den sehr langsamen Geschossen aus dem Weg zu gehen. Auch mit dem Snowboard gibt es einige Möglichkeiten, stärkeren Verletzungen zu entgehen. Können Sie einem der Steinhäuschen auf der Strecke partout nicht mehr ausweichen, versuchen Sie rechts bzw. links durch die enge Rille zwischen Haus und Wand zu brausen. An einigen Stellen gibt es die Möglichkeit, per Sprung auf einer oberen Etage weiterzufahren. Vor allem auf der ersten Bobbahn in Level 2 ist so ein Sprung sehr hilfreich, liegen dort oben doch viele "Groovy-Bomben" herum, die alle folgenden Laserkanonen zerstören. Zu oft sollten Sie jedoch nicht "jumpen", Sie benötigen sonst länger für die gesamte Strecke.



*Die kleine Robbi rennt zwar vor Kurt davon, stärkt ihn jedoch – einmal eingefangen – auch mit 150 Healthprozentpunkten.*



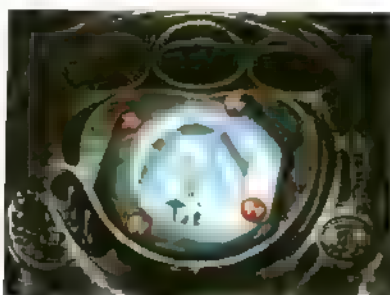
*Auf der Surfbahn gilt es, Geschossen und Gegenständen möglichst elegant auszuweichen.*



**Auf einen Blick:**

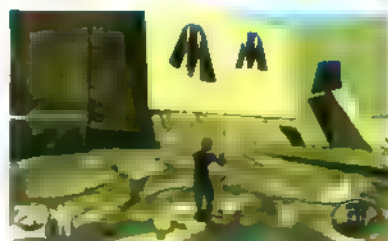
- Level 3 - Livingstone

Aliens nur so wimmelt. Zerstören Sie den Transporter. Die Kontrollpulte müssen Sie mit dem gezielten Wurf einer Handgranate in die Luft jagen (schneller geht es mit Sniper-Raketen, wenn Sie noch welche haben), und zwar alle, sonst öffnet sich die Tür am Ende



Jede der vier Kugeln muß zerstört werden. Dies geht jedoch nur, wenn sie rot glühen.

des Raumes nicht. Diese öffnet sich aber auch nicht, solange der große Roboter noch davorsteht. Also noch eine Granate (oder zwei) opfern. Diese Tür bringt Sie in einen bunten Raum mit Farbklecks, in dem Sie einen 150 % -Healthbonus finden, und den werden Sie jetzt wohl auch brauchen. Um zum Gang hoch oben zu gelangen, müssen Sie schon Ihre ganzen Keyboard-Fähigkeiten in die Waagschale werfen. Es gilt, vom Eingang aus mit einem beherzten Sprung zum roten Felsen schräg gegenüber zu gelangen. Von dort aus geht es weiter aufs Grüne, der Rest ist nicht mehr schwierig. Sie hüpfen sich kontinuierlich nach oben, aber Vorsicht: Vor der Ausgangstür wartet ein großer Roboter, am besten erledigen Sie ihn schon vorher per Sniper. Anschließend gelangen Sie ins Freie. Über einen Luftwirbler geht es auf die erste Etage des Berges. Der Luftwirbler wird erst aktiv, wenn Sie die Roboter und die Kanonen darüber zerstört haben. Hinten rechts gelangen



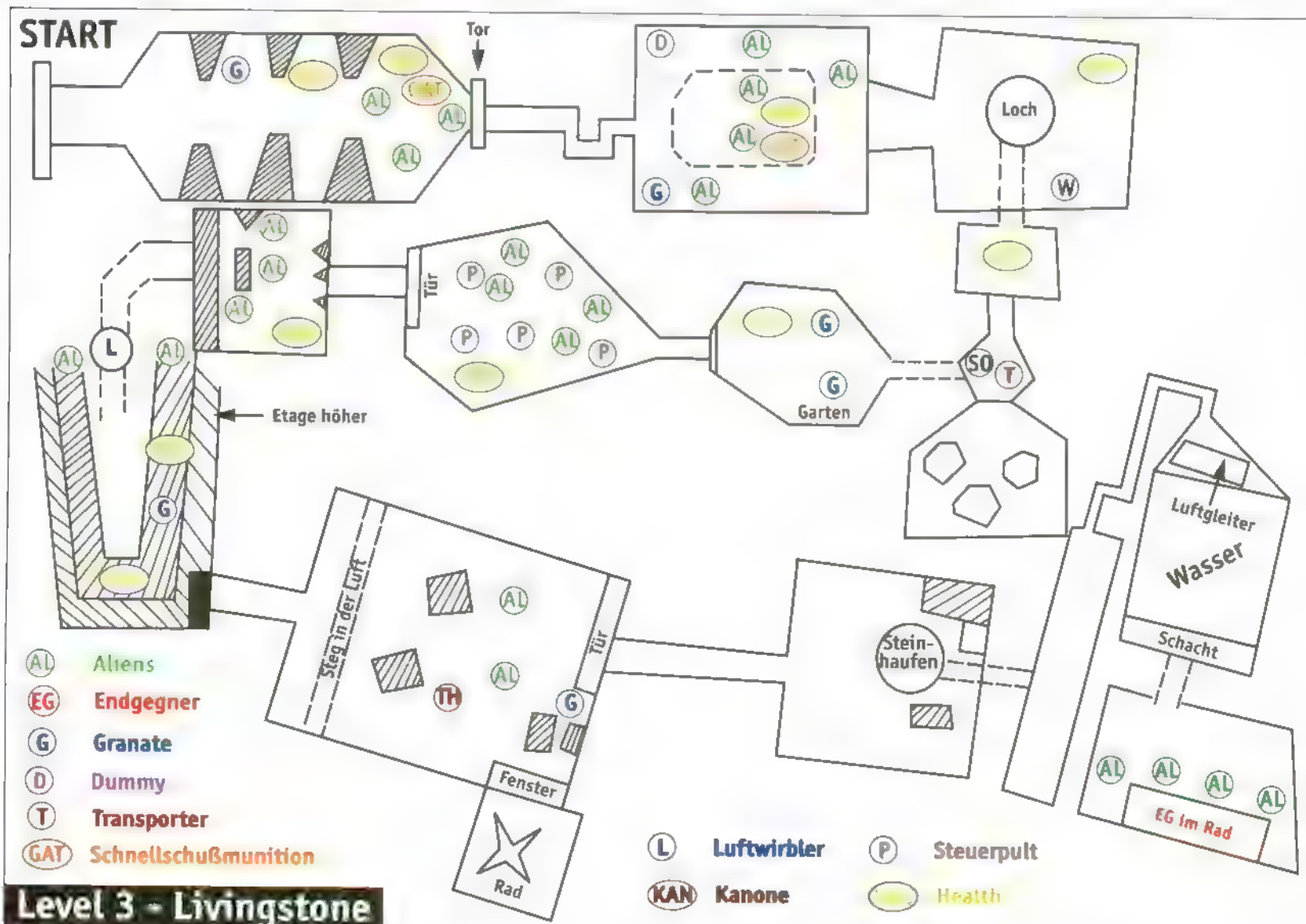
Durch das rechte Fenster (über dem Felsen) geht es zum Drehkreuz, das die Tür öffnet.



Schießen Sie in Level drei auf den Steinhäufen! Nach ein bis zwei Schüssen entsteht eine Lücke, die in den nächsten Raum führt.

Sie dann eine Etage höher, dort befindet sich auch die Tür, die zu einer Art Innenstadt führt. Über einen Steg über Kurts Kopf (Achtung: Unbedingt hochgucken, da er nur sehr schwer zu sehen ist) schwingen Sie sich auf die diversen Steine. Die Tür ist jedoch geschlossen. Noch! Von Stein zu

Stein geht es in das Fenster auf der rechten Seite. Dort finden Sie eine Art Kreuz, das bei mehrmaligem Beschuß gesprengt wird, wodurch sich die Tür draußen öffnet. Durch einen langen Gang kommen Sie zu einem Raum, in dessen Mitte ein Steinhäufen liegt. Alles Hochklettern nützt nichts, Sie müssen ein Loch in die Steine schießen, dadurch gelangen Sie zu einem weiteren Gang. Durch eine dunkle Vorhalle ohne angreifende Aliens (endlich mal!) kommen Sie zu einem Wasserbecken. Dem Alien, das von oben kommt, nehmen Sie kurzerhand den Luftgleiter weg (durch heftigen Beschuß natürlich), und dieser bringt Sie durch einen Schacht zum letzten Raum. Bei der Fahrt über das Wasser müssen Sie die wild um sich ballenden Gegner in Schach halten. Der Endgegner ist ein echter Miesling. Er sitzt in einem Rad, hetzt seine "Wachhunde" auf Sie und schießt aus den runden Kugeln am Rad. Werfen Sie den Dummy (zur Ablenkung der "Wachhunde")





[[[ **Völlig kühl!** ]]]

## **Strategie-Spiele bei AOL**



Tauche ab ins 14. Jahrhundert bei „Castles II“. Werde zum edlen Ritter bei „The Hundred Years War“ und spiele online gegen bis zu 106 Gegner. Also, AOL am besten gleich testen. 10 Freistunden und 30 Tage ohne Grundgebühr\*, Internet und eMail inklusive.

**AOL**  
+  
**Internet**  
**GRATIS!**

**Gratis-Software auf der Hot-CD-ROM  
TAUCHE JETZT AB IN AOL!**

Wichtig: Registrierungsnummer und Passwort unter der CD auf der Titelseite beschriften!

AOL-Startsoftware kostenlos bestellen unter: ☎ **0180-55 22 0**  
CH: ☎ 0848/80 10 13 • A: ☎ 01/5 85 84 85

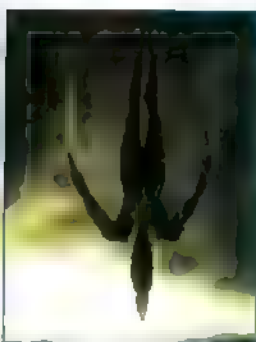
### **Das bessere Programm.**

AOL, eMail: [Interesse@aol.com](mailto:Interesse@aol.com), Internet: <http://www.germany.aol.com>

Bei schlechter Netz-Verbindung







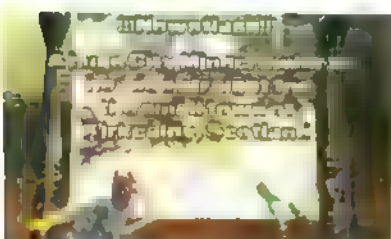
**Auf einen Blick:**

- Level 4 - Kirkcaldy, Schottland: Schwierigkeitsgrad 3
- Level 5 - Sparrow Pit, England: Schwierigkeitsgrad 2

de“) und nehmen Sie das Rad ins Sniper-Visier. Sie müssen die Kugeln treffen, wenn sie rot glühen, anschließend haben Sie den Endgegner geschafft.



**Sammeln Sie die Kuhbomben in Level 4 ein, fallen den Kanonen die Wiederkäuer auf den Deckel.**



**Kurz und knapp sind die Briefings und helfen daher nicht so sehr weiter.**

## Level 4 – Kirkcaldy, Schottland: Schwierigkeitsgrad 3

Springen Sie vom Gletscher auf das Eis. Es bricht nach einigen Schritten ein, Kurt stürzt in die Tiefe. Schon im Fall müssen Sie gut zielen, um die vielen Aliens einen Kopf kürzer zu machen. In der Bobbahn liegen 1%-Healt-punkte, ein Tropfen auf den heißen Stein, aber immerhin. Außerdem finden Sie Handgranaten. Zerstören Sie so schnell wie möglich den Roboter am Kopf der Bobbahn. Er "bewacht" das Snowboard. Ist er weg, springen Sie aufs Board und surfen Sie los. Sammeln Sie dabei alles ein, was Ihnen auf dem Weg entgegenkommt. Über eine Sprungschanze gelangen Sie auf ein schneebedecktes Schlachtfeld. Eine Konsole ruft (bei Beschuss) ein Raumschiff. Die Taktik ist die gleiche wie schon im ersten Level. Nach der Landung rasen Sie zum Haus am Ende des Feldes. Werfen Sie den gefundenen Dummy ab, und die nur wenig intelligenten Aliens rennen aus dem Haus auf den Dummy zu. Spazieren Sie nun durch das Tor auf die Bobbahn, schwingen sich auf das Snowboard, und es geht auf eine enorm schnelle



**Im Anflug auf das Alien-U-Boot: Schießen Sie schon bei den Anflügen aus allen Rohren.**

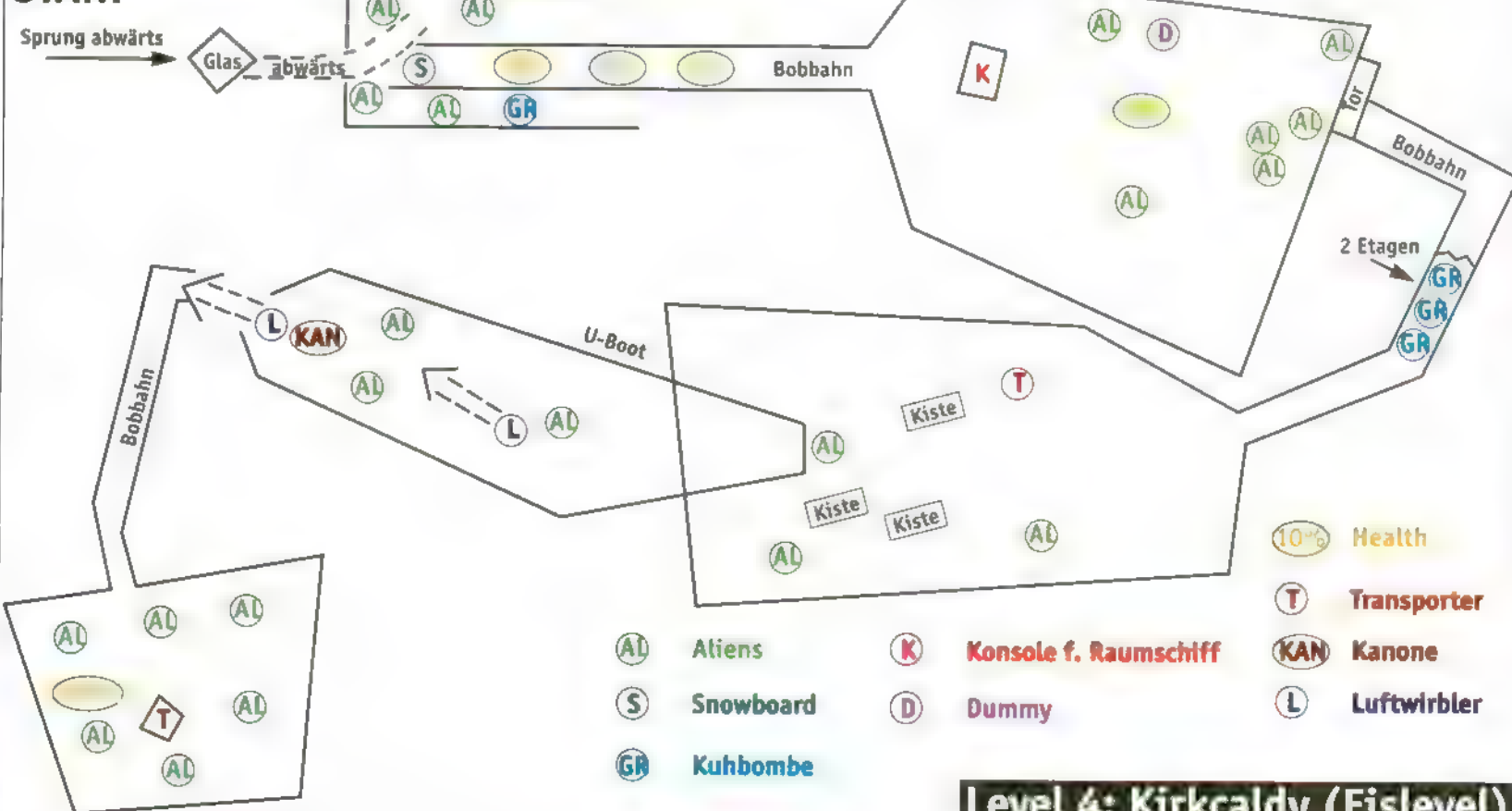
Hetzjagd über die Bahn. Fahren Sie Zick-Zack-Kurse, um den Kugeln der Aliens zu entgehen. Schießen Sie unbedingt auch auf Aliens, die schon vom Snowboard gefallen sind. Sie könnten sonst wieder aufstehen und weiterfahren. In der Mitte der Bahn gibt es die Möglichkeit, mit einem beherzten Sprung eine Etage höher zu gelangen, wo sich gleich mehrere Kuhbomben befinden, die, nachdem es wieder herunter gegangen ist, die Kanonen zerstören. Eine Sprungschanze schießt Kurt wieder auf ein Schlachtfeld. Hier liegt das U-Boot. Zerstören Sie den Transporter in der Mitte des Feldes, und ballern Sie auf alle Kisten. Bei ihrer Zerstörung werden viele Goodies frei. Erledigen Sie das Alien vor dem Eingang zum U-Boot aus der Ferne, und rennen Sie hinein. Innen finden Sie einen Luftwirbler, der Sie eine Eta-

ge höher befördert. Über ihm schwebt jedoch ein Alien, also weg damit! Eine Kanone verhindert anschließend den Zugang zu einem weiteren Luftwirbler. Zwei Schüsse im Snipermodus müßten genügen, um weiterzukommen. Eine letzte Snowboardbahn bietet noch einmal Action vom Feinsten, und spätestens hier wird es ein Rennen gegen die Zeit. Springen Sie so wenig wie möglich, da Sie Ihre Geschwindigkeit nur bei Bodenkontakt beibehalten können. Im letzten Raum gibt es wieder einen Transporter, der bei Zerstörung unliebsame Aliens fernhält. Affengebrüll empfängt Sie vor dem End-Alien, ein sicheres Zeichen für einen 150 %-Healtbonus. Der Endgegner schwebt in einer Art Käfig an, und bei dessen Zerstörung holt der Professor Sie zurück.

## Level 5 – Sparrow Pit, England: Schwierigkeitsgrad 2

Zu Beginn sammeln Sie den Dummy und den Wirbelsturm an der Glasscheibe ein und verstecken sich wieder hinter einem Felsvorsprung. Es muß einer sein, von dem aus Sie das Alien an der Tür ins Visier nehmen

### START



## Level 4: Kirkcaldy (Eislevel)



SHOOT ME UP, KURT

ERSCHEINT SOWEIT  
27. MÄRZ  
1997

PC ACTION



PC ACTION GOLD



POWER PLAY 100%



IGN AWARD FOR EXCELLENCE

"MDK BEKLASSIERT MIT  
EINEM HANDSTREICH  
EINEN GROSSTEIL DER  
3D-KONKURRENZ. HIER  
STIMMT ALLES." -  
PETER STEINLECHNER  
(POWER PLAY 3/97)

"RESOLUTION IM  
ACTION-SEGMENT  
POWER PLAY 3/97

"MDK BRINGT SPIEL  
HAT UNS WER  
BEFINDEN SICH HIER?  
OLIVER KASSEL  
(POWER PLAY 3/97)

"MDK BRENNT EIN  
PRÄCHTIGES FEUERWERK  
AN NEUEN IDEEN UND  
ABWECHSLUNGEREICHEN  
LEVELS AB."  
JÖRG LANGER  
(PC PLAYER 3/97)

FÜR PC CD-ROM

Shiny  
ENTERTAINMENT

<http://www.shiny.com>

DISTRIBUTED BY  
**Acclaim**  
ENTERTAINMENT GAMES

MDK AND SHINY ENTERTAINMENT ARE ALL RIGHTS RESERVED. MDK AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT, INC. OR ACCLAIM ENTERTAINMENT.  
ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM IS A DIVISION OF ACCLAIM ENTERTAINMENT.





### Auf einen Blick:

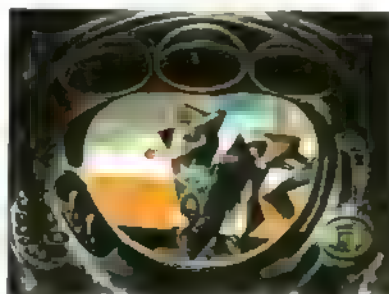
- Level 5:  
Sparrow-Pit

können. Mit dem Sniper wird er vernichtet, und nun geht die Action erst richtig los. Schleichen Sie zur Tür des nächsten Raumes, schießen Sie die zwei Aliens davor ab, bevor Sie um die Ecke lugen, um den Wachmann an der Tür zu erledigen. Machen Sie es nicht schnell genug, erscheint ein Riesenalien, das sich anschließend am Himmel plaziert. Ist dieses einmal da, kann es mit dem Sniper aus einem Versteck hinter den zahlreichen Felsen abgeschossen werden. Vernichten Sie alle Aliens, damit Sie etwas Ruhe haben. Deaktivieren

Sie den Gabelstapler (drauf schießen) und schieben Sie ihn (mehrmals drauf schießen) auf das gelbe Feld am Boden. Daraufhin verschwindet die Glasscheibe. Springen Sie nun den Schacht hinunter. Dort finden Sie den weiteren Weg, aber auch einen Geheimgang zurück in den vorigen Raum, auf einen Felsen, der eine Rakete beherbergt. Auf jeden Fall mitnehmen! Weiter geht's über ein Luftfeld zu einem Raum, über dem ein Raumschiff schwebt. Zuerst muß das Alien hinter der Glasscheibe erledigt werden; ist dies geschehen, werfen Sie den Dummy. Während die fünf Geschützketten am Raumschiff auf den Dummy ballern, holen Sie sie mit gezielten Schüssen im Snipermodus (mit normalen Kugeln!) herunter. Jetzt gehen Sie vor das Raumschiff und ballern auf die Front mit dem Piloten. Das Raumschiff explodiert, eine Wand ebenfalls.



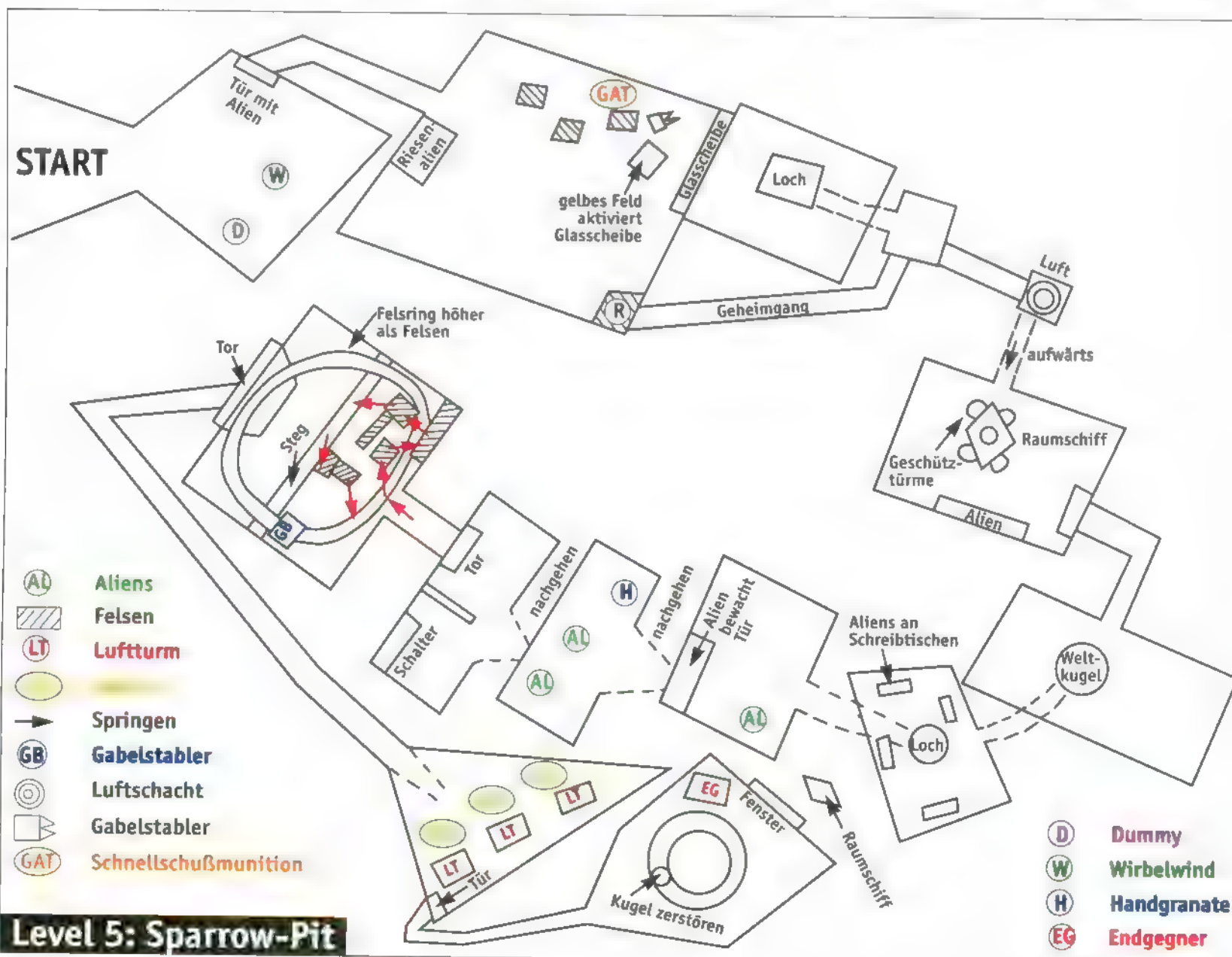
**Knifflig ist der Hüpfteil von Level fünf. Ein falscher Sprung, und Sie müssen wieder unten beginnen.**



**Geben Sie diesem Nikotin-Fan  
ordentlich Feuer!**

und der weitere Weg breitet sich vor Ihnen aus. Der nächste Raum ist mit einer Weltkugel bestückt, diese muß beschossen werden, bis sie herunterfällt. Schweben Sie hinterher.

schießen Sie unten auf die Schreibtisch-Aliens, aber Achtung: Setzen Sie nicht den Wirbelsturm ein, sonst sind alle auf einen Schlag tot. Einer muß aber übrigbleiben, um einen Geheimgang zu öffnen, der als Fluchtweg dient. Also hinterher! An den nächsten Türen stehen einige Aliens, also ballern, was das Zeug hält. Nach zwei weiteren Räumen gelangt Kurt zu einem Jump-Horror vom Feinsten. Springen Sie auf den ersten Stein (links) und von dort aus weiter auf die Felsvorsprünge. Jetzt geht's weiter auf die kleine Straße, die in der Luft den Raum durchteilt. Weiter über die Steine auf den Ring nach oben. Dort fährt ein Gabelstapler. Ausschalten und so hinstellen, daß Sie mit seiner Hilfe weiter nach oben gelangen (draufspringen). Von dort geht's dann zum Ausgang, und es wird kräftig weitergehüpft.





• PC CDROM GAMES •

• PC CDROM GAMES •

**STATICA 2**  
TOP HIT: 74.95

**Flying Corp's FLUG HT:** 84.95

**Need for Speed Special Ed.** 54.95

**Command & Conquer 2**  
TOP HIT: 69.95

**Formel 1**  
RACE HIT: 79.95

**Have a NICE Day**  
RACE HIT: 59.95

**Die S. Manager**  
TOP HIT: 64.95

**Stadt der v. Kinder**  
TOP HIT: 74.95

**Jagged Alliance 2**  
TOP HIT: 74.95

**Amstufte Rot Mission CD** 29.95

**Privateer 2**  
TOP HIT: 79.95

**Need for Speed 2**  
RACE HIT: 75.95

**The Crow**  
TOP HIT: 89.95

**Exhumed**  
TOP HIT: 84.95

**Taggerfall**  
TOP HIT: 74.95

**Dominion**  
TOP HIT: 84.95

**Armored Fist 2**  
TOP HIT: 79.95

**MDK**  
TOP HIT: 79.95

**Commanche 3**  
TOP HIT: 79.95

**FIFA 97**  
NHL  
NBA

• PC CDROM GAMES •

• PC CDROM GAMES •

**THE CROW** 89.95

**Need for Speed S.E.** 54.95

**NHL Hockey 97** 74.95

**Quentinburger** 79.95

**Pandora's AKA** 74.95

**Penzer Dragoon** 74.95

**Privateer 2** 79.95

**Red Alert** 74.95

**Sim City 2000** 74.95

**Sim City 4** 74.95

**Sim City 5000** 74.95

**Sim City 6000** 74.95

**Sim City 7000** 74.95

**Sim City 8000** 74.95

**Sim City 9000** 74.95

**Sim City 10000** 74.95

**Sim City 11000** 74.95

**Sim City 12000** 74.95

**Sim City 13000** 74.95

**Sim City 14000** 74.95

**Sim City 15000** 74.95

**Sim City 16000** 74.95

**Sim City 17000** 74.95

**Sim City 18000** 74.95

**Sim City 19000** 74.95

**Sim City 20000** 74.95

**Sim City 21000** 74.95

**Sim City 22000** 74.95

**Sim City 23000** 74.95

**Sim City 24000** 74.95

**Sim City 25000** 74.95

**Sim City 26000** 74.95

**Sim City 27000** 74.95

**Sim City 28000** 74.95

**Sim City 29000** 74.95

**Sim City 30000** 74.95

**Sim City 31000** 74.95

**Sim City 32000** 74.95

**Sim City 33000** 74.95

**Sim City 34000** 74.95

**Sim City 35000** 74.95

**Sim City 36000** 74.95

**Sim City 37000** 74.95

**Sim City 38000** 74.95

**Sim City 39000** 74.95

**Sim City 40000** 74.95

**Sim City 41000** 74.95

**Sim City 42000** 74.95

**Sim City 43000** 74.95

**Sim City 44000** 74.95

**Sim City 45000** 74.95

**Sim City 46000** 74.95

**Sim City 47000** 74.95

**Sim City 48000** 74.95

**Sim City 49000** 74.95

**Sim City 50000** 74.95

• PERFORMER PC KOMPLETT SYSTEME •

• PERFORMER PC KOMPLETT SYSTEME •

**Performer NETWORK**  
24 x 33 - DM 799.- DM

**Performer CL-166+**  
24 x 63 - DM 1499.- DM

**Performer PR-166MMX**  
36 x 79 - DM 2199.- DM

• PC HARDWARE •

• PC HARDWARE •

• PC HARDWARE •

**Diamond Monster**  
TOP HIT 449.95

**CD-Rohlinge Phillips**  
TOP HIT: 12.45

**Matrox Mystique 4MB**  
TOP HIT: 349.95

**WINGMAN EXTREME + Descent 2**  
89.95

**Alfa Twin**  
PREIS TIP: 34.95

**240 Watt Trust Boxen**  
PREIS TIP: 69.95

**17" Goldstar Monitor**  
PREIS TIP: 899.95

**CYBERGUN**  
119.95

**Performer PR-200+**  
36 x 63 - DM 1899.- DM

**15" Belinea Monitor**  
PREIS TIP: 449.95

**33.6 Modem Extern**  
PREIS TIP: 199.95

**Festplatte 1600 MB IDE** 399.-

**Festplatte 2100 MB IDE** 459.-

**CDROM 8x Speed IDE** 179.-

**CDROM 12x Speed IDE** 199.-

**CDROM 16x Speed IDE** 249.-

**PS/2 4MB EDO -60ns Tagesp.** 74.95

**PS/2 8MB EDO -60ns Tagesp.** 74.95

**PS/2 16MB EDO -60ns Tagesp.** 74.95

**PS/2 32MB EDO -60ns Tagesp.** 74.95

**CPU AMD P133** 189.-

**CPU IBM P166+** 299.-

**CPU IBM P200+** 489.-

**CPU Pentium 166-MMX** 899.-

**CPU Pentium 200-MMX** 1199.-

**Mainb. QDI Speed Easy** 199.-

**lomega Zip-Drive**  
PREIS TIP: 269.95

**Soundblaster 16PnP**  
PREIS TIP: 129.95

**Mainboard Soyo VX** 229.-

**Mainboard Soyo HX** 249.-

**Mainb. Gigabyte HX** 299.-

**Mainb. ASUS P55T2P4** 319.-

**M.B. Intel Tuscon ATX** 499.-

**16Bit Soundkarte ALS** 59.-

**SoundBlaster 16 PnP** 129.-

**SoundBlaster 32 PnP** 189.-

**Soundblaster 64 AWE** 349.-

**120W Aktivboxen** 49.-

**240W 3D Aktivboxen** 74.-

**Win95 Ergo Tastatur** 59.-

**Gravis Gamepad** 39.-

**Wingman Extr. Bundel** 89.-

**Thrustmaster T2** 249.-

**Performer ST-133**  
36 x 63 - DM 1299.-

**Performer CL-166+**  
36 x 63 - DM 1499.-

**Performer PR-166MMX**  
36 x 79 - DM 2199.-

**Pentium MMX Upgrade**  
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HA Chip Satz  
Intel Pentium 166MMX  
52.-

**Pentium MMX Upgrade**  
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HA Chip Satz  
Intel Pentium 200MMX  
47.-

• HIGHLIGHTS •

• HIGHLIGHTS •

• HIGHLIGHTS •

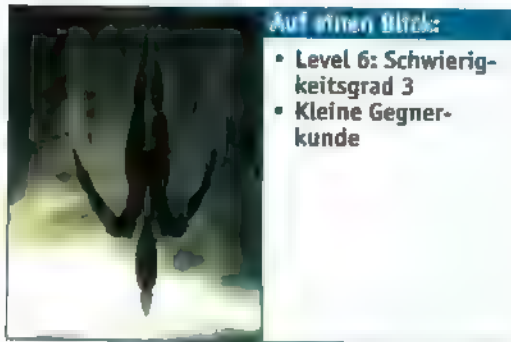
**Ergo Natural Keyboard**  
59.95

**14" VGA-Monitor LR4G**  
14" Bildschirm  
Loft maskiert 28mm  
72Hz ab 80 x 60  
DPMS Powermanagement  
Vorbildanzeige  
379.95

**16Bit 3D-Soundkarte**  
20stimm. Synthesizer  
3D surround Klang  
Soundblaster komp.  
IDE Schnellstele  
DOS Win3 1/95  
49.95

**33.6 Fax-Voice Modem**  
Extern mit Kopfhörer + Mikrofon zum Telefonieren mit Lautsprechern  
Hayes-komp. ab be. v. 32 b/s  
Auto Dial Answer  
Sprach- und  
Anrufbeantworter  
259.95





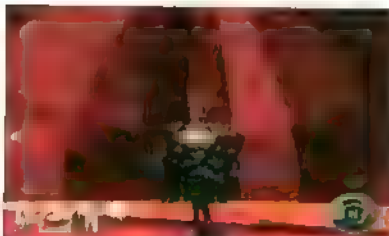
Auf einen Blick:

- Level 6: Schwierigkeitsgrad 3
- Kleine Gegnerkunde

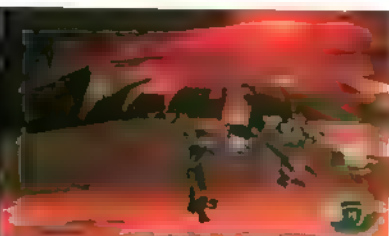
Über die Lufttürme kommen Sie zum nächsten Ausgang, der zum Endgegner führt. Mit einem kräftigen Anlauf und der gedrückten Turbotaste schaffen Sie es, auf den mittleren der drei Türme zu springen. Sie sollten vorher jedoch die Aliens in den fliegenden Kanonen beseitigen. Im Sniper-Modus ist dies kein Problem. Sind Sie durch die Tür geschwebt, geht es zum Endraum. Achten Sie beim Endgegner auf die fahrende Kugel. Zerstören Sie diese zuerst. Auch das Raumschiff am Fenster muß dran glauben, dann ist der Endgegner dran. Sniper-Modus und draufhalten, dann wird der Professor Kurt zurückholen und der Level ist beendet.

### Level 6: Schwierigkeitsgrad 3

Der letzte Level ist relativ kurz, hat es aber in sich. Los geht's in einem gläsernen Raum. Vor Kurt steht ein Dummy, und den wird er brauchen. Kurt guckt



Aus der Ferne ist der Endgegner leicht zu erledigen, gehen Sie zu nah dran, wird er um sich treten.



Der Endgegner befindet sich auf dem Turm, der nach reichlichem Beschuß zu Boden fällt und einen weiteren Durchgang freigibt. Zuvor gilt es jedoch, diese netten Aliens ins All zurückzuballern.

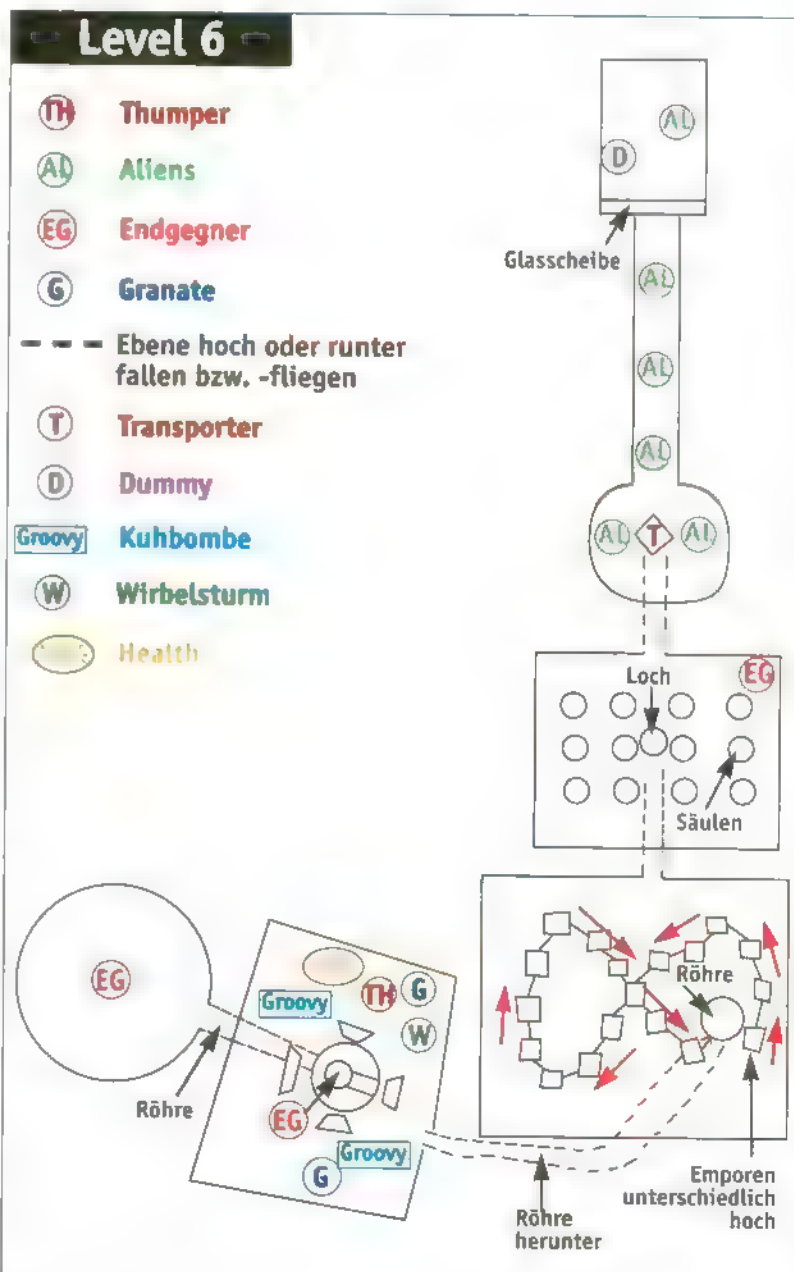
auf eine Glasscheibe, hinter der eine lange Straße liegt, auf der die Aliens anrollen. Das erste Alien kracht durch die Scheibe, Kurt wirft den Dummy. Halten Sie sich nicht mit unnötigem Beschuß der Aliens auf, rennen Sie stattdessen den Gang hoch. Weichen Sie den rollenden Aliens aus. Oben angekommen, muß der Transporter zerstört werden, genauso wie die Aliens daneben. Durch das entstandene Loch geht es in einen großen rechteckigen Raum mit vielen Säulen. Dort zieht der Endgegner seine Bahnen, beschützt von zwei Roboterhunden. Erledigen Sie die Hunde und nehmen Sie dann den Endgegner unter Beschuß, bis dieser ein Loch in den Boden schlägt und verschwindet. Nichts wie hinterher, und Sie kommen in einen Raum mit vielen gläsernen Emporen. Das Spielchen kennen Sie schon: Unter starkem Beschuß der Aliens hüpfert Kurt Empore um Empore hoch, bis er durch die rote Röhre in die Tiefe verschwinden kann. Und wieder wartet der Endgegner auf einem Turm in einem Raum, der mit Goodies nur so gespickt ist. Granaten, Wirbelwinde, Kuhbomben, Thumper, Health, alles muß eingesammelt und angewandt werden. Irgendwann, wenn Sie den Endgegner auf dem Turm lange genug beschossen haben, kracht der Turm zusammen und gibt den Blick auf einen Steg zu einer weiteren Röhre frei. Springen Sie über den Felsen davor auf den Turm (nach dessen Fall!), und tauchen Sie in die Röhre ein – das Ende naht! Im letzten Raum wird Kurt von schaurig-schönen Klängen à la Rocky Horror begrüßt. Kommen Sie dem trüben Endgegner nicht zu nahe, sonst tritt der Riese nach Ihnen wie nach einer lästigen Schmeißfliege. Postieren Sie sich am Eingang des Raumes und raffen Sie ihn mit dem Sniper dahin. Es ist geschafft, Sie haben MDK erfolgreich beendet, jetzt sollten Sie es im nächsthöheren Schwierigkeitsgrad probieren!

Thorsten Seiffert



## KLEINE GEGNERKUNDE

Gegner gibt es unzählige in MDK, zu viele, um sie alle einzeln aufzuführen. Einige wollen wir jedoch nicht unerwähnt lassen. Da gibt es einmal den "gemeinen" Standard-Roboter. Er ist sehr dumm, schießt nur langsam und legt sich vor Angst schützend auf den Boden, wenn Kurt ihn erwischt hat. Dann nur nicht locker lassen, sondern den Job auch zu Ende (sprich bis zur Zerstörung) bringen. Bisweilen werden Sie auch auf einen Alien-Roboter treffen, der mit hoherhobenen Armen auf den bedauernswerten Kurt zuläuft, um ihn unter sich zu begraben. Doch was tun gegen die Kamikaze-Robbis? Versuchen Sie, ihm auszuweichen, um nach einer schnellen Drehung auf den verdutzten Roboter einzuschießen. Völlig harmlos und fast schon zu süß, um sie brutal zu erledigen, sind die Wachroboter. Sie haben die Aufgabe, die restliche Bagage zu warnen. Machen Sie kurzen Prozeß, bevor auch nur ein seliges "Alert" aus ihnen in die Freie dringt. Einfach zu treffen sind auch die schwarzen Flugobjekte. Ein Schuß genügt meist schon, dafür ist es um so schwerer, ihnen aus dem Weg zu gehen. Auch hier ist der Zick-Zack-Kurs wieder ein probates Mittel. Echte Dickschädel hingegen sind die Aliens, die sich stampfend fortbewegen und stets auf den armen Kurt draufhüpfen wollen. Hier hilft nur große Distanz, ein ruhiges Plätzchen (nicht leicht zu finden) und der Sniper-Modus. Große Nervensägen sind die "Kettenhunde" der Aliens. Wie Jagdhunde stürzen sie sich auf Sie und richten großen Schaden an. Zwar sind auch sie mit einem gezielten Schuß zu erledigen, doch ihre schnellen Bewegungen scheinen sie manchmal aus dem Nichts kommen zu lassen.





# Sonderangebote

Allen Trilogy	V	39,99
ATF US + Nato Fighters	V	69,99
Azrael's Tears	V	29,99
Battle Team 2	V	24,99
Bermuda Syndrom	V	29,99
Blue Byte Collection	V	37,99
C+C2 Perfect Alert Missionen + Editor	V	29,99
Crusader No Regret	V	34,99
Das schwarze Auge 3	V	29,99
Die Siedler 1	V	24,99
Die total verrückte Rally	V	24,99
Earthworm Jim WIN95	V	29,99
Fade to Black	V	14,99
Fifa Soccer 95	V	14,99
Fifa Soccer 96 Cl.	V	29,99
Golden Gate Killer	V	29,99
Grand Prix Manager 2 Sp. Edition incl. Video	V	49,99



History Line	V	19,99
Magic Carpet 1+ Data	A	14,99
Mechwarrior 2 WIN95	V	39,99
NHL Hockey 95	V	14,99
Privateer Cl.	V	14,99
Rebel Assault 2	V	41,99
Shine	V	39,99
Space Hulk 1	V	14,99
Space Hulk 2 WIN95	V	39,99
SSN-21 Seewolf	V	14,99
Strike Commander Cl.	V	14,99
Syndicate Wars	V	39,99
System Shock	V	14,99
S.T.D.R.M.	V	41,99
The Dig	V	49,99
Tie Fighter	A	41,99
Time Commando	V	39,99
Wing Commander 2 Cl.	V	14,99
Worms	V	39,99

## VERSANDKATALOG

- über 1500 Spiele & Infos auf 96 Farbselten!
- PC CD ROM
- Sony PSX
- Nintend64



**KOSTENLOS UND UNVERBINDLICH ANFORDERN!**

# VERSAND 99

...denn Computerspiele kauft man beim Spezialisten!

## Neuheiten



**C&C II Mission V**  
„Der Gegenangriff“



**Command & Conquer II**  
Limited Edition V  
incl. C&C Mousepad,  
Anhänger und C&C Pin!

**Superdead A 14,99**  
Extralevels, Missionen, Editoren und Cheats für C&C1, C&C2, Deadly Games

AKTUELLE INFOS IM INTERNET:  
<http://www.Versand99.com>



**Need for Speed 2 V**  
Der neueste Clou von EA



**Formel 1 V**  
Spitzen Rennsimulation von Psygnosis!

## Bestellen Sie :

Versand 99 GmbH - Bergrather Str. 16a - 52249 Eschweiler

Bestellannahme: Mo-Fr 8.00-18.30 Uhr, Sa 10.00-13.00

Tel: 0 24 03 / 2 11 88

Fax : 0 24 03 / 3 53 51

E-MAIL: [Versand99GmbH@TOnline](mailto:Versand99GmbH@TOnline)

Der Versand erfolgt ausschließlich per **Nachnahme**.  
Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,99 DM zzgl. Zahlgartengebühr 3,- DM. Softwarebestellungen ab 250,- DM ohne Versandkosten.  
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 20,- DM!  
Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.  
**Achtung:** Ladenpreise weichen ab!



**Auf einen Blick:**

- Das Volk
- Die Ernährung
- Die Rohstoffe
- Der Handel

# LORDS OF THE REALM II

Um das Spiel zu gewinnen, brauchen Sie vor allem eines: eine starke Bevölkerung. Aus dieser werden Soldaten für die Armeen rekrutiert, und sie liefert die Arbeiter, die die Felder bestellen, das Vieh hegen, die Rohstoffe abbauen, Waffen herstellen, Burgen bauen und Steuern bezahlen. Nun könnten Sie zu der Ansicht geraten, daß Sie zunächst nichts anderes zu tun hätten, als ein möglichst großes Volk heranzuziehen, was aber leider so nicht funktionieren wird, da es ja auch noch die Feinde gibt, die, je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad, früher oder später (meist viel zu früh) über Sie herfallen werden. Also wird es sein wie gehabt: Alles läuft simultan ab, Sie müssen verteidigen, angreifen, aufbauen, brandschatzen, bewirtschaften, kaufen und verkaufen. Betrachten wir dennoch die einzelnen Schritte zunächst getrennt voneinander.

## Das Volk

So ein Volk will hauptsächlich drei Dinge: gut essen, in Ruhe gelassen werden und möglichst wenig Steuern zahlen. Treffen diese Voraussetzungen zu, ist Ihr Volk

glücklich und vermehrt sich fleißig. Treffen sie nicht zu, wird das Volk unglücklich und krank, was zu Auswanderungen und sogar zu Revolten führt, die in der Abspaltung ganzer Provinzen gipfeln können. Also, sagt sich da

der kluge Souverän, muß erst einmal für Nahrung gesorgt werden, die Steuer bleibt moderat, und mit Wehrpflicht wollen wir zunächst niemanden belästigen. Nun wird das Volk von Runde zu Runde zufriedener und vermehrt sich noch schneller. Aus Provinzen, in denen die Voraussetzungen nicht so günstig sind, ziehen ebenfalls Leute zu, so daß Sie

alsbald über eine stattliche Anzahl von Arbeitern und potentiellen Soldaten verfügen, die Ihnen willig die Hindernisse auf Ihrem Weg zur Macht beseitigen.

## Die Ernährung

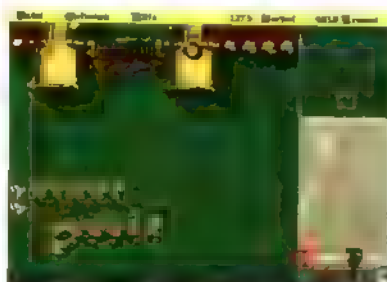
In Lords gibt es drei Möglichkeiten, ein Volk zu ernähren: Milchprodukte, Rindfleisch und Getreide. Der Idealzustand ist erreicht, wenn sich das gesamte Volk von Milchprodukten ernähren kann. Aus diesem Grunde erscheint es geboten, den jeweiligen Bestand an Rindern so weit zu vergrößern, daß dieser Fall eintritt. Sobald für jeden fünften Einwohner einer Provinz eine Kuh bereitsteht, kann genügend Käse produziert werden, so daß keine Kuh mehr geschlachtet werden muß und das Getreide im Speicher bleiben kann. Wozu brauchen Sie nun das Getreide? Nun, es hat gegenüber



Sierras gelungener Genre-Mix zwingt den Spieler, vor allem im Verlauf der Kampagne ("sofort spielen"), immer wieder zur Änderung seiner Strategie. Aus diesem Grunde wird empfohlen, zunächst einige der Karten-Szenarien zu spielen, um ein Gefühl für das Vorgehen des Computergegners und die wirtschaftlichen Abläufe zu bekommen. Diese werden nachfolgend umfassend dargestellt.



Die kleine Palisadenburg ist wirklich kein Hindernis...



Der Beginn einer Belagerung. Lassen Sie Ihre Schützen auch die Ölkessel des Feindes vernichten, bevor Sie zum Sturm ansetzen; Sie ersparen sich dadurch empfindliche Verluste!





Vor jeder Schlacht entscheiden Sie, ob der PC das Ergebnis berechnen soll oder ob Sie Ihre Einheiten selbst zum Sieg oder in die Niederlage führen möchten. Vorsicht: Der PC gibt oft Schlachten verloren, die Sie selbst unter Umständen gewinnen könnten!

den Milchprodukten drei deutliche Vorteile: Man kann es lagern, es in bedürftigere Provinzen versenden und es verkaufen (was zwar auch mit Rindern, aber eben nicht mit Milchprodukten möglich ist). In Friedenszeiten ist das alles nicht so wichtig, da die Zuwachsraten einer Provinzbevölkerung auch bei hoher Zufriedenheit überschaubar bleiben. Ganz anders, wenn feindliche und eigene Truppen im Lande stehen. Wenn Sie mit der empfohlenen Einstellung "Nahrungssuche Armee" spielen, kann es passieren, daß Ihr Rinderbestand plötzlich dramatisch abnimmt. Wen wundert's, wenn plötzlich Hunderte von feindlichen und freundlichen Soldaten zusätzlich zu ernähren sind? Sofern Sie das Glück haben, daß gleich in der ersten Runde der Planwagen eines Händlers in Ihrer Provinz zu finden ist, kaufen Sie pro Feld fünf Einheiten Getreide. Das wird nun im nächsten Winter ausgesät und beschert Ihrer Provinz im darauffolgenden Herbst eine satte Nahrungsreserve.

#### Die Rohstoffe

Zur Herstellung von Waffen brauchen Ihre Arbeiter Holz und Eisen, für die Errichtung mächtiger Trutzburgen eine Menge Steine und, für die kleineren Forts, ebenfalls Holz. Fast jede Provinz verfügt über Holz und einen zusätzlichen Rohstoff. Um alle drei

Ressourcen abbauen zu können, müssen Sie also unter Umständen mehrere Provinzen erobern. Insofern stellt sich hier schon eine kleine strategische Frage: Erobern Sie eine Provinz, die Ihnen eine weitere Eisenmine liefert, wird sich das auf die Anzahl der herstellbaren Waffen auswirken, wohingegen ein Steinbruch endlich das Material liefern würde, das Sie zum Bau Ihrer Burgen benötigen. Sie werden später noch sehen, daß diese Entscheidung von Ihrer bevorzugten Grundstrategie abhängt: Gehen Sie eher offensiv vor, wird die Eisenmine mehr Sinn machen; müssen Sie sich jedoch defensiv verhalten, brauchen sie die Steine. Abgebaute Rohstoffe stehen in

Ihrem gesamten Reich zur Verfügung und müssen nicht, wie Getreide und Rinder, extra verschickt werden.

#### Der Handel

Reisende Händler kaufen und verkaufen alles, was im Spiel hergestellt, geerntet, abgebaut oder gezüchtet werden kann. Wie schon erwähnt, sind Milchprodukte, aufgrund einer gewissen Verderblichkeit, für den sofortigen Verzehr bestimmt und können deshalb weder erstanden noch veräußert werden. Zusätzlich bieten die Händler zu einem sehr günstigen Preis Bier an, das die Zufriedenheit der Bevölkerung in der Provinz, in der es gekauft wurde, erhöht. Dazu später etwas

mehr. Wenn Sie Getreide und/oder Rinder kaufen, wird auch davon nur die Versorgungslage in der Provinz, in der der Handel abgeschlossen wurde, betroffen. Rohstoffe und Waffen sind jedoch überall verfügbar, egal, wo Sie diese Waren kaufen. Wenn auch der Verkauf einiger hundert Einheiten Getreide Ihre Kriegskasse spürbar aufbessert, sollten Sie das wirklich nur tun, wenn es nicht anders geht, da sich die Versorgungssituation in Ihren Provinzen rapide und drastisch verschlechtern kann. Gerade in solchen Situationen sind dann Lieferungen aus einer "Überschußprovinz" die Rettung in letzter Minute. Auch der Kauf der Waren will überlegt sein, da



Wenn Sie deutlich mehr Schützen haben, können diese auch die des Feindes ausschalten. Wichtig bei dieser Schlacht war die Absperrung der Brücke im SW, da der Feind ansonsten versucht hätte, unsere Bogenschützen in den Rücken zu fallen.



Keine Chance mehr! Wenn der Feind seine Bogenschützen in Stellung bringen kann und Ihre bereits in Nahkämpfe verwickelt sind, ist die Schlacht an sich schon gelaufen - gegen Sie!



Die Bogenschützen sind Ihr Trumpf-As in jeder Schlacht. Gut abgesichert und in großer Anzahl erledigen sie die meiste Arbeit in der Schlacht



## Auf einen Blick:

- Waffen, Truppen und Söldner
- Der Bogen
- Die Armbrust
- Die Keule
- Die Pike
- Das Schwert
- Die Plattenrüstung

die Händler, von Bier einmal abgesehen, schon gesalzene Preise verlangen. Langfristig sollten Sie deshalb darauf achten, daß Sie alles, was herstellbar ist, auch herstellen und die Kaufoption nur dann anwenden, wenn es darum geht, ein akutes Problem zu lösen. Für Waren, die Sie veräußern möchten, erhalten Sie 50% des Verkaufspreises.

### Waffen, Truppen und Söldner

Jede Provinz verfügt über eine Schmiede, in der alle Waffen produziert werden können, jedoch immer nur eine Sorte pro Runde und pro Provinz. Die Anzahl der produzierbaren Waffen hängt von zwei Faktoren ab: Wieviele der für diese Waffe benötigten Rohstoffe besitzen Sie, und wieviele Arbeiter können Sie zur Schmiede abkommandieren? Mit anderen Worten: Wenn Sie kein Holz haben, können Sie weder Bögen noch Armbrüste herstellen; wenn Sie keine freien Arbeiter haben, können Sie überhaupt nichts produzieren. Beachten Sie bitte, daß auch hergestellte Waffen in Ihrer zentralen Waffenkammer gelagert

werden und Sie in jeder Provinz Zugriff darauf haben.

Insgesamt bilden fünf Waffen und eine Rüstung das Equipment Ihrer Truppen:

■ **Der Bogen** ist wohl die wichtigste Waffe im Spiel und zudem am einfachsten zu produzieren. Dafür brauchen Sie lediglich Holz. Ihre Bogenschützen kämpfen bevorzugt in der zweiten Reihe und dezimieren heranstürmende Gegner empfindlich. Achten Sie also darauf, in jeder Armee ein möglichst großes Kontingent dieser Truppe einzusetzen.

■ **Die Armbrust** hat eine geringere Reichweite als der Bogen und eine langsamere Feuergeschwindigkeit. Sie ist sehr effektiv gegen schwer gepanzerte Schwertkämpfer, Ritter und Belagerungsgeräte. Aus diesem Grunde sollte bei Ihren Burggarnisonen jeweils ein starker Zug Armbrustschützen zu den Verteidigern zählen. Zur Herstellung benötigen Sie neben Holz etwas Eisen.

■ **Die Keule** ist eine leichte Waffe, ein mit Eisen beschlagener Knüppel. Der Keulenschwinger ist leicht gerüstet und schnell. Er ist nicht sehr wirkungsvoll gegen feindliche Nahkämpfer, eignet sich jedoch aufgrund seiner Schnelligkeit dazu, die feindliche Hauptstreitmacht zu umgehen und direkt die Schützen im Nahkampf zu binden.



*Die markierten Felder sind unfruchtbar und müssen erst wieder neu erschlossen werden. Das dauert jedoch sehr, sehr lange....*

■ **Die Pike** ist ein langer, schwerer Speiß und hat sich bei der Abwehr heranstürmender Feinde bewährt. Auch hierfür brauchen Sie Holz und Eisen. Die Speerträger sind schneller als die schwerer gerüsteten Schwertkämpfer, jedoch langsamer als die Schützen. Sie sind besonders wirkungsvoll bei der Absperrung von Engpässen, Brücken und Toren, wenn hinter ihnen ein starker Trupp Schützen postiert wird. Gegen große Bauern-Heere sollten diese Einheiten lediglich zum Schutz der Schützen herangezogen werden.

■ **Das Schwert** ist in diesem Spiel die wirkungsvollste Nahkampfwaffe. Der Schwertkämpfer ist gut gepanzert und kann auch gegen eine große Übermacht

von Bauern und/oder Speerträgern erfolgreich die Stellung halten. Er ist die langsamste Einheit, weshalb Sie ihm den ersten Bewegungsbefehl in der Schlacht geben sollten. Für die Produktion dieser Waffe brauchen Sie relativ viel Eisen. An sich ist der Schwertkämpfer schon eine Art Elite, weshalb Sie sorgsam mit ihm umgehen sollten.

■ **Die Plattenrüstung** ist für den Ritter vorgesehen, der in diesem Spiel die Kavallerie darstellt. Ungemein schnell, eignet er sich ganz ausgezeichnet für überraschende Angriffe im Rücken des Feindes, wo er direkt dessen Schützen attackiert. Mit diesen macht er kurzen Prozeß und hält auch dem Ansturm der feindlichen Nahkämpfer



*Ihre Belagerungsgeräte halten selbst dem schlimmsten Pfeilhagel stand - nur gegen Armbrustbolzen sind sie sehr anfällig.*



*Der Feind versucht, wann immer er kann, Ihre Streitkräfte zu umzingeln. Eine ausreichende Flankensicherung ist deshalb stets geboten!*





**Pech für den Computergegner.** Derart in die Enge gedrängt, hat diese feindliche Einheit keine Chance mehr.



**Hat der Feind keine Bogenschützen, ist es einfach, seine Streitkräfte ohne große Verluste aufzureiben.**

stand, bis Ihre restlichen Truppen eintreffen. Gegen Armbrustbeschuss ist er allerdings anfällig. Optimal ist es, ihn erst einzusetzen, wenn Ihre restlichen Truppen bereits die Angriffspositionen bezogen haben. Für die Rüstung wird sehr viel Eisen benötigt, was den Ritter zur teuersten Einheit macht. Dafür ist er aber auch der beste Kämpfer.

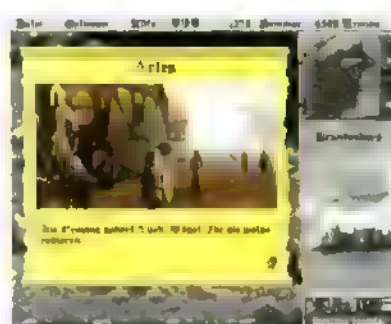
Ihre Armeen werden noch ergänzt durch einfache Bauern, die mit landwirtschaftlichem Gerät (Sen-

sen, Dreschflegel und dergl.) in den Kampf ziehen und deshalb sehr billig zu rekrutieren sind. Als Kämpfer sind sie lediglich gut, wenn sie im Nahkampf gegen Schützen eingesetzt werden, ansonsten fallen sie wohl unter die Rubrik "letztes Aufgebot". Es versteht sich aus diesem Grunde von selbst, daß eine Bauernabteilung unter 100 Mann Stärke fast gar nichts bringt. Massiert, zu mehreren Hunderten, sind sie allerdings in der Lage, eine Feindarmee zumindest zu stoppen. Wenn dann eine sehr starke Einheit von Bo-



**Mit Bier sind in der Provinz, in der es gekauft wird, einfach und billig bis zu 5 Zufriedenheitspunkte erreichbar.**

geschützen hinter ihnen steht, kann doch so manche Schlacht recht billig gewonnen werden. Besonders bei der Erstürmung von großen Burgen mit Wassergräben sollten Sie einige Hundertschaften Bauern mitführen. Diese füllen die Wassergräben auf und ermöglichen somit Ihren restlichen Truppen den Zugriff auf



**Wieder eine neue Provinz!**

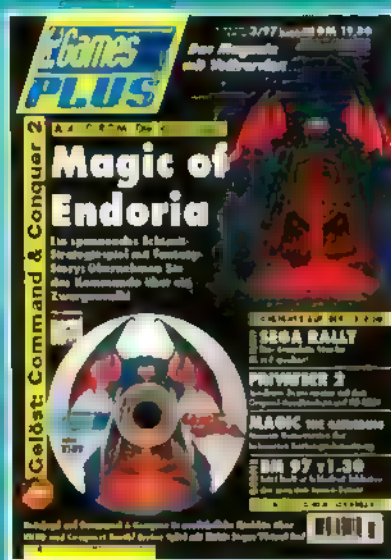
# NACHBESTELLEN!

Ausgabe 06/97

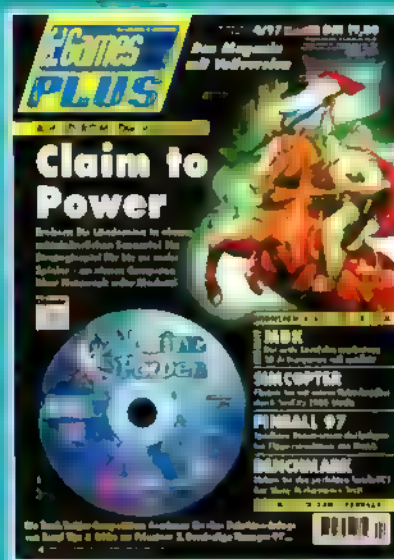
jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!



03/97



04/97



05/97

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken. COMPUTEC VERLAG, LESER-SERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

PC GAMES Plus „Magic of Endoria“	03/97	zu DM 19,80	
PC GAMES Plus „Claim to Power“	04/97	zu DM 19,80	
PC GAMES Plus „MAG!“	05/97	zu DM 19,80	
zuguglich DM 3,- Versandkostenpauschale			DM 3,-
GESAMTBETRAG			

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



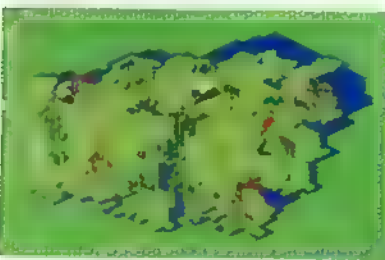
## Auf einen Blick:

- Die Zufriedenheit
- Zufallseignisse
- Optionen
- Burgen und Belagerungsgerät
- Der Rammbock

die Burg. Die Arbeit am Graben könnte zwar auch von anderen Truppenteilen bewerkstelligt werden, um die es jedoch schade wäre, da ein Großteil im Pfeil- und Bolzenhagel der Verteidiger umkommen wird. Schließlich bieten Ihnen die verschiedensten Söldner-Einheiten, die wahllos durch die Provinzen ziehen, ihre Dienste an. Die besseren davon sind natürlich außerordentlich teuer und können deshalb erst spät im Spiel angeheuert werden. Söldner sind Profis, die etwas besser kämpfen als Ihre vergleichbaren Wehrpflichtigen. Aus diesem Grunde werden sie eine Armee wirkungsvoll verstärken. Allerdings kann jeder Armee nur jeweils eine Söldner-Einheit zugeordnet werden.

### Die Zufriedenheit

Durch das Herzsymbol wird die Zufriedenheit der Bevölkerung in der jeweiligen Provinz angezeigt. Die Faustregel ist einfach: Ein zufriedenes Volk wächst und gedeiht, ein unzufriedenes revoltiert, spaltet sich ab und terrori-



Die verkleinerte Ansicht der Karte zeigt auf einen Blick, wo wessen Truppen stehen.



Ob man sich über diese Meldung freuen sollte...?

siert Nachbarvölker durch Räubertrupps. Sie sind natürlich daran interessiert, daß Ihre Untertanen loyal zu Ihnen stehen und ihre Arbeit erledigen. Studieren Sie aus diesem Grunde das Handbuch und die verschiedenen Anzeigen (Rationen, Volkswachstum, Steuern, Zufriedenheit) gut, um zu wissen, warum ein Volk unzufrieden bzw. zufrieden ist. Durch verschiedene Maßnahmen ist dieser Index schnell zu steigern bzw. zu senken. Kaufen Sie Bier, das ist billig und bringt bis zu fünf Pluspunkte. Erhöhen Sie kurzfristig die Rationen bei gleichzeitiger Steuersenkung. Verzichten Sie darauf, in einer Provinz mit bedenklichem Zufriedenheitsniveau Soldaten zu rekrutieren. Provinzen, in denen der "Z-Pegel" über 80% liegt, ziehen Einwanderer aus benachbarten Ländereien an, auch aus denen des Feindes. Das einzige Problem, das aus einer hohen Zufriedenheit resultieren kann, ist die Übervölkerung. Dies ist dann der Fall, wenn Weiden und Felder an der Grenze ihrer Kapazität angekommen sind und deshalb zwangsläufig Nahrungseingpässe entstehen müssen. In solchen Fällen sollten Sie nun den umgekehrten Weg gehen: Erhöhen Sie die Steuern, senken Sie (kurzfristig!) die Rationen, rekrutieren Sie eine große Armee. Sie können zwar Nahrung versenden, jedoch keine Siedler von einer übervölkerten in eine volksarme Provinz schicken. Das Spiel verhält sich fair und teilt Ihnen mehrfach mit, wenn ein Volk bedenklich unzufrieden wird, so daß Sie immer genug Zeit haben, um wirkungsvolle Gegenmaßnahmen einzuleiten.

### Zufallseignisse

Für manche das Salz in der Suppe, für viele eine unfaire Belästigung, insbesondere dann, wenn zu oft sehr unangenehme Dinge passieren. Dazu zählt zweifellos der Verlust von Feldern (Dürre, Regen). Deshalb sollten Sie grundsätzlich abspeichern, bevor Sie die Runde beenden, und so lange neu laden, bis Ihnen die Ereignisse in den Kram passen. Um ein unfruchtbares Feld wieder



Sobald Sie bei der Kampagne in Italien angekommen sind, haben Sie es erstmals mit allen vier Computergegnern zu tun.

herzustellen, benötigen Sie sehr viele Arbeiter, die natürlich an anderer Stelle fehlen. In dünn besiedelten Provinzen brauchen Sie das vorläufig nicht zu tun, da genügend Weiden und Felder ausreichend Nahrung für die wenigen Leute produzieren. Anders in Provinzen, in denen das Volk schon zu zahlreich geworden ist: Hier muß sofort gehandelt werden, was aber dank der vielen Arbeitskräfte kein großes Problem darstellen wird.

### Optionen

Sie haben vor und während des Spiels die Möglichkeit, einige Schwierigkeitsgrade selbst zu wählen. Ob Sie nun "Erforschen" oder "Erweiterte Landwirtschaft" an- oder abschalten, ist Geschmackssache. Die Option "Nahrungssuche Armee" sollten Sie je-

doch nutzen, da Ihnen hiermit ein mächtiges strategisches Instrument zur Verfügung steht, auf das später noch eingegangen wird.

### Burgen und Belagerungsgerät

Fünf verschiedene Burgen können gebaut werden, eine pro Provinz. Je nach Ausführung erhöhen sie die Steuereinnahmen und erschweren dem Feind die Eroberung einer derart geschützten Provinz. Im Kriegsfall sind die Modelle ohne Wassergräben allerdings kein ernsthaftes Hindernis für eine starke Armee. Die zur Erstürmung benötigten Geräte werden von der Armee während der Belagerungszeit gebaut:

Der Rammbock ist für Belagerungen immer gut geeignet, da er selbst schwere Tore in kurzer Zeit knackt.



Wenn der Feind schon so geschwächt ist wie hier, können Sie Ihre Elitkämpfer ruhig schonen.



# Einfach abhauen

... endlos Urlaub! ... keine Sorgen mehr! ...  
das Leben genießen! ... Träume erfüllen  
... einfach frei sein!

Sie haben die Chance:  
mit einem Los der SKL. Jede  
2. Losnummer gewinnt im ver-  
lauf der 101. Lotterie.  
136x eine Million und mehr,  
bis zu 10 Millionen zu gewin-  
nen. Es ist ganz einfach:  
Coupon ausfüllen und einsen-  
den an:



**Staatliche Lotterie-Einnahme  
in Sachsen**  
Kamenzer Straße 34,  
01099 Dresden  
Tel. 0351/8023108

Bitte senden Sie mir folgende, angekreuzte Lose mit dem Amtlichen Spielplan zu:

Anzahl Lose	Losanteil	Die Preise gelten je Klasse zzgl. DM 3,50 Gebühr für Gewinnliste und Versand	Möglicher Höchstgewinn (bei Teilnahme in allen 6 Klassen)
	1/8 Los à	DM 25,- je Klasse (Monat)	1,25 Millionen
	1/4 Los à	DM 50,- je Klasse (Monat)	2,5 Millionen
	1/2 Los à	DM 100,- je Klasse (Monat)	5 Millionen
	1/1 Los à	DM 200,- je Klasse (Monat)	10 Millionen

Ich bezahle per

Name/Vorname

Geb.-Datum

Bankeinzug

Bank/Postbank

BLZ

Straße

Rechnung

Kto.-Nr.

Datum/Unterschrift

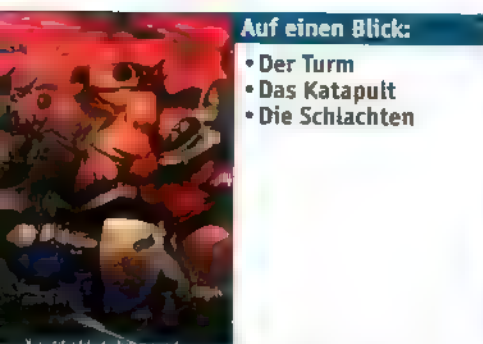
PLZ/Ort

Vorwahl/Telefon

Scheck anbei

Diesen Bankeinzug kann ich jeder Zeit schriftlich widerrufen!





Der Turm wird an die Mauer herangefahren und verschafft Ihnen schnellen Zugang ins Innere der Burg. Sobald er "angelegt" wurde, kann er nicht mehr bewegt werden.

Das Katapult zerstört nur Mauern und richtet keinen Schaden unter der Besatzung an. Es dauert aber sehr lange, bis durch eine starke Mauer eine durchgehende Breche geschossen werden kann. All diese Geräte sind relativ widerstandsfähig gegen Pfeile, jedoch sehr, sehr anfällig gegen massiven Bolzenbeschuss. Alle Truppen, außer den Rittern, können zur Aufschüttung der Wassergräben abgestellt werden. Da dies eine sehr gefährliche Arbeit ist, sollte sie, wie weiter oben bereits erwähnt, von den Bauern erledigt werden.

## Die Schlachten

Dem Trend der Zeit entsprechend, finden die Kämpfe in Echtzeit statt. Am verwirrendsten ist wohl die Eigenart des Programms, die Truppen auf verschiedene Weise



*Die Eroberung einer Burg mit Wassergraben beginnt mit der Aufschüttung des Grabens, wofür eine Menge Bauern benötigt werden, die truppweise eingesetzt werden, um Ausfälle durch Feindbeschuss ausgleichen zu können. Ihre Schützen werden wenig gegen die auf den Zinnen ausrichten können, lenken aber etwas von den Aufschüttungsarbeiten ab.*

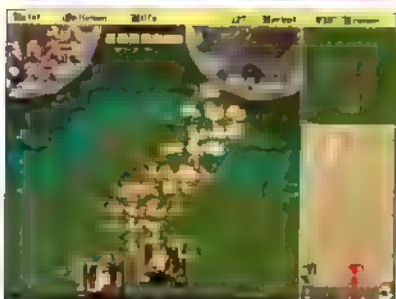
darzustellen. In einem Falle repräsentiert eine Figur eine Einheit von 16, in einem anderen steht sie lediglich für acht Soldaten. Mag dies bei den Schützen nicht so wichtig sein, bei den Nahkämpfern kann dadurch ein wesentlicher Nachteil entstehen, da man mit acht Einheiten à acht Mann andere taktische Möglichkeiten hatte als mit zwei Einheiten à 32 Mann. Es ist schon klar, daß eine solche Lösung für den Fall geschaffen wurde, daß Sie eine Armee von mehreren 100 Mann befehligen, deren graphische Darstellung am fehlenden Platz auf dem Bildschirm scheitern würde. Wenn man jedoch lediglich 64 Schwertkämpfer be-

sitzt, ist es nicht nachvollziehbar, warum diese durch zwei Männchen dargestellt werden. An sich sind die Schlachten gegen den PC einfach zu gewinnen, wenn Ihr Heer nicht total unterlegen ist. Der PC kennt drei wesentliche Taktiken, die er immer wieder anwendet:

■ Wenn der Computergegner glaubt, überlegen zu sein, greift er sofort an und versucht, Sie zu umzingeln. Ziehen Sie in diesem Falle Ihre Schützen an den Bildschirmrand oder in eine Waldschneise zurück und postieren Sie Ihre Nahkämpfer davor. Wenn Sie eine Abteilung der Nahkämpfer entbehren kön-

nen, halten Sie diese so lange zurück, bis der PC seine Schützen in Position gebracht hat. Die Reserveabteilung greift diese nun, nach Möglichkeit von hinten, an.

■ Glaubt der Computergegner, unterlegen zu sein, zieht er seine Schützen in einer Waldschneise oder an den Bildschirmrand zurück und postiert seine Nahkämpfer davor. So steht er dann und wartet, bis Sie kommen. Lassen Sie Ihre Nahkämpfer in einer Reihe schrittweise vorrücken, stets dicht gefolgt von den Schützen. Sobald Ihre Schützen zu schießen beginnen, greift der PC an. Nun läuft wieder alles



Wenn Sie über eine Burg mit Wassergraben verfügen, hat es der Computergegner sehr schwer, wenngleich er meist etwas geschickter vorgeht als in dieser Schlacht: Er schickt erbarmungslos Truppen und Belagerungsgerät in Ihren Pfeilhagel und wartet dann untätig ab.



Wenn Sie sich entscheiden, per Belagerungsturm einzudringen, können Sie keine Rammböcke heranzuführen, um das innere Tor aufzubrechen. Das müssen dann schon Ihre Leute selber machen, was natürlich zu enormen Ausfällen führt.



**Classic**  
line

# GROSSE KLASSIKER ZUM KLEINEN PREIS



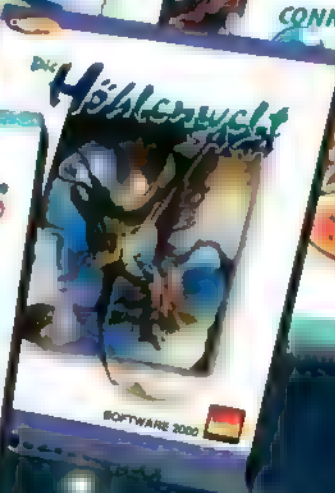
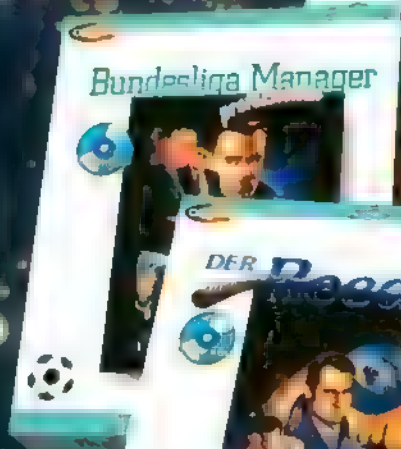
Ein Comic-Abenteuer  
im klassischen 2D-Stil



Talisman weist alle  
Tugenden eines gelungenen  
Fantasy-Adventures auf  
PC Games



PC Games 81%  
PC Power 89% PC Joker 80%



SOFTWARE 2000



**SPIELSPASS  
FÜR JEDEN  
GELDBEÜTEL**

**DREI NEUE  
TITEL IN DER  
CLASSIC LINE**

**AB MÄRZ  
IM HANDEL**





wie gehabt: Die Angreifer werden an Ihrer Verteidigungslinie aufgerieben, eine Reserveabteilung eilt herbei, um die feindlichen Schützen aufzubringen. Lassen Sie vorsichtshalber immer einige Kämpfer bei Ihren Schützen, da der PC natürlich ebenfalls versucht, diese in Nahkämpfe zu verwickeln.

■ Bei Brücken verhält sich der Computergegner oft recht geschickt, indem er sie einfach blockiert. Nun kommt es darauf an, wer mehr Schützen hat, da Sie die ihren nun erst auf die des Feindes schießen lassen, die das "Feuer" natürlich erwidern. Sofern noch andere Übergänge in einem solchen Szenario vorhanden sind, wird Kollege PC als nächstes versuchen, über diese einige seiner Kämpfer zu schicken, die Ihre Schützen angreifen. Lassen sie also besonders in dieser Schlachtsituation wieder einige Bewacher die Flanken sichern. Wenn Sie viele Nahkämpfer besitzen, verfahren Sie analog: Ein starkes



Der Turm hat "angelegt". Nun kann der Sturm beginnen.

Kontingent erobert zunächst die anderen Übergänge und fällt dann von hinten über den Feind her.

Wie mehrfach erwähnt, sind die Schützen meist der ausschlaggebende Truppenteil. Mit 200 oder 300 davon und ca. 100 Speerträgern, die nichts anderes tun, als die Schützen zu sichern, können Sie ohne Probleme die meisten Schlachten auch gegen zahlenmäßig überlegene Feinde gewinnen. Auch die Verteidigung Ihrer Burgen ist so recht günstig zu bewerkstelligen: 70% Bogen-, 10% Armbrustschützen, der Rest Speerträger für den Notfall, und es kann an sich nichts mehr passieren. Diese Regel trifft aller-

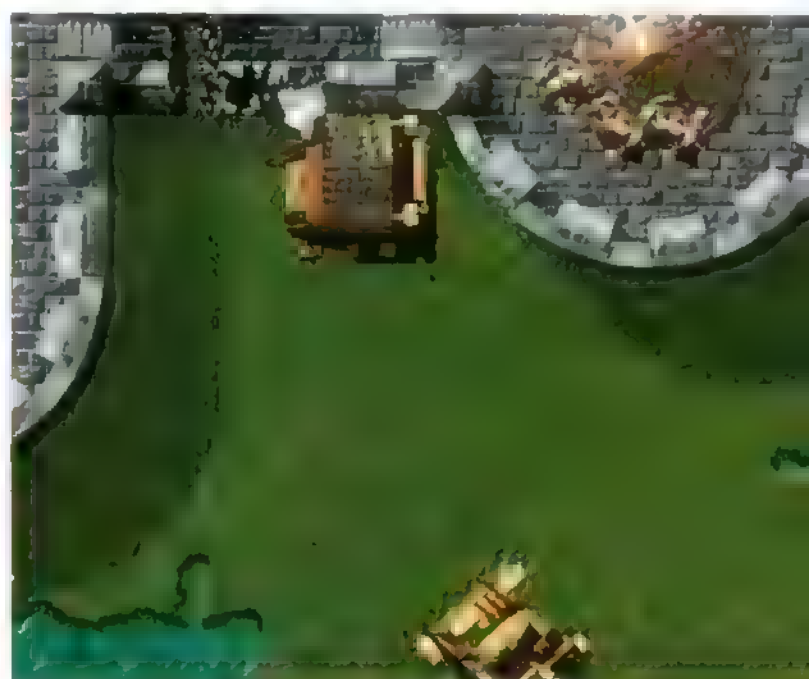
dings nur auf die Burgen zu, die einen Wassergraben besitzen. Die kleinen Palisadenburgen und auch der Bergfried sind keine wirklichen Hindernisse. Aufgrund ihrer begrenzten Aufnahmekapazität wird der Feind in der Regel keine Schwierigkeiten haben, mit einer Armee anzugreifen, die deutlich größer ist als Ihre Garnison. In diesen Fällen sollten Sie versuchen, die Belagerungsarmee mit einem Feldheer anzugreifen. Bauen Sie jedoch diese kleinen Burgen dennoch, da sie die Steuereinnahmen in der jeweiligen Provinz deutlich erhöhen und den Feind wenigstens so lange abschrecken, bis seine Armee groß genug für einen erfolgversprechenden Angriff ist.

## Diplomatie

Sie können Ihren Gegnern auf verschiedene Arten mitteilen, was Sie von ihnen halten. Tatsächlich reagieren alle geschmeichelt, wenn Sie ihnen ein Kompliment oder gar ein Geschenk zukommen lassen. Umgekehrt kühlt das Verhältnis merkbar ab, wenn Sie jemanden beleidigen. Ob das jedoch tatsächlich einen Vorteil einbringt, sei dahingestellt. Sie werden spätestens dann angegriffen, wenn die vom jeweiligen Gegner direkt erreichbaren neutralen Provinzen erobert wurden. Der PC geht dabei nicht ungeschickt vor: er baut die angeschlagenen Eroberungsarmeen erst wieder auf, bevor er sie gegen Ihr Reich entsendet. Allianzen mit einem oder mehreren Gegnern können Ihnen hin und wieder etwas Luft verschaffen, sind jedoch sehr unbeständig. Es kam sogar vor, daß der Baron einer Allianz zustimmte, im nächsten Zug seine Kündigung übermittelte, um im nächsten Zug einem erneuten Pakt beizutreten und schließlich im nun folgenden Zug eine der Provinzen des Testspielers anzugreifen. Sofern es Ihnen gelingt, eine Allianz einzurichten, versuchen sie immer wieder, Ihren "Partner" zum Angriff auf den Ihnen momentan gefährlichsten Gegner zu überreden. Sollte er es irgendwann tun, bringt das wenigstens den Vorteil, daß er und der von ihm



Der Feind verschanzt sich gerne vor Brücken. Oftmals hilft hier nichts anderes, als die Brücke mit Kämpfern abzusperren und die Bogenschützen so heranzuführen, daß sie zwar die feindlichen Kämpfer erreichen, jedoch von den Schützen des Feindes nicht getroffen werden können.

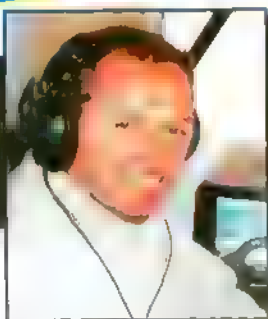


Das Katapult hat sich nicht bewährt; es dauert zu lange, bis eine durchgehende Bresche in der Mauer ein Eindringen ermöglicht. Der Belagerungsturm ist hier wohl die bessere Wahl.



Games DISC & MAG

# MAXIMUM FUN ▶ GP2



In Zusammenarbeit  
mit Jochen Mass

*Jochen Mass*

Im Fahrertraining zu Grand Prix 2 verrät Ihnen Jochen Mass, wie Sie bei GRAND PRIX 2 die besten Rundenzeiten erzielen können.

Verfolgen Sie per Full-Screen Video (von CD-ROM), wie Sie die Kurven am besten anfahren, welche Gangwahl optimal ist, die besten Bremspunkte und vieles mehr! Auf CD-ROM: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.

Das Fahrertraining zu Grand Prix 2 aus der MAXIMUM FUN Reihe jetzt überall im Fachhandel erhältlich!

unverbindliche Preisempfehlung

**DM 29.95**







## Auf einen Blick:

- Strategien und Taktiken

attackierte Gegner sich gegenseitig schwächen. Lassen Sie sich hingegen nicht auf Allianzen ein, da die Absicht des Computers darin besteht, Sie seine Kämpfe ausfechten zu lassen, um dann bequem zwei geschwächte Reiche zu kassieren. Wenn Sie sich entscheiden, einen Partner anzugreifen, ohne eine bestehende Allianz zu kündigen, verlieren Sie bei den anderen sehr viel Sympathie. Alles in allem mag die gesamte Diplomatieoption mit menschlichen Spielern ganz lustig sein, im Spiel mit dem PC ärgert man sich doch immer wieder über die sehr zufallsbedingten Handlungen der Gegner bzw. Verbündeten.

## Strategien und Taktiken

Eines macht der PC sehr geschickt: Wenn er merkt, daß er eine soeben eroberte Provinz nicht halten kann, plündert er sie total aus (Getreide und Vieh werden in eine

seiner Provinzen versandt), rekrutiert alle verfügbaren Männer und hinterläßt Ihnen ein nun fast menschenleeres Land, in dem es kein Körnchen mehr zu essen gibt. Klar, daß Sie mit einer solchen Provinz zunächst nicht viel Freude haben, da dort die akute Gefahr einer Revolte besteht, was in der Bildung von Räuberbanden gipfeln kann, die auch in anderen Provinzen für Ärger sorgen können. Drehen Sie den Spieß bei Bedarf um: Wenn Sie merken, daß Sie den heranstürmenden Feinden nicht standhalten können, verfahren Sie ebenso. Die im Handbuch vorgeschlagene Strategie der "verbrannten Erde" hat sich ebenfalls als wirkungsvoll erwiesen. Sichern Sie mit einigen starken Verbänden Ihre Grenzen und lassen mehrere Trupps Bauern mit einer Stärke von ca. 50 Mann die Provinzen des Feindes verwüsten. Bedenken Sie jedoch, daß ein Land, in dem kein Feld mehr intakt ist, auch nach einer Eroberung durch Sie zunächst nur Ärger und Kosten bringt. Wenn Sie sich also entscheiden, den Feind auf diese Weise dauerhaft zu schwächen, sollten Sie in der Zwischenzeit einige starke Armeen aufbauen, um dann für den finalen Schlag gegen alle Feindprovinzen gerüstet zu sein.



**Ohne Rammbock muß diese Armee ganz schön unter dem feindlichen Pfeilhagel bluten.**

Noch ein Tip, wenn Sie die Option "Nahrungssuche Armee" eingeschaltet haben: Gerade zu Beginn eines jeden Szenarios sind Sie von einigen neutralen Provinzen umgeben. Stellen Sie Ihre Truppen sofort in eine solche, da dann dort die Nahrung besorgt wird und nicht bei Ihnen. Mit dieser Taktik können Sie auch den Feind heranzulocken, um seine Hauptstreitmächte zu stellen: Betreten Sie mit einer starken Armee sein Gebiet. Sie bringen dort nun die Versorgung der Bevölkerung total durcheinander, weshalb der Feind versuchen muß, Sie zu vertreiben und seinerseits eine starke Armee aufstellt bzw. versucht, eine der bestehenden heranzuführen. So können Sie ihn militärisch sehr effektiv schwächen und erhalten einigermaßen intakte Provinzen als Lohn. Während der Kampagne werden Sie gezwungen sein, immer mehr aus der Defensive heraus zu kontern. Wenn auch die ersten beiden Missionen durch schnelle Vorstöße recht schnell zu gewinnen sind, wird sich dies ab dem Irland-Feldzug ändern. Sie werden relativ lange in Ruhe gelassen, können also Ihre Stamm-Provinz und die beiden angrenzenden Provinzen (die Sie natürlich zunächst erobern müssen) ein wenig entwickeln. Die Zeit nutzen Sie, indem Sie Burgen mit Wassergraben bauen und darin starke Schützenverbände stationieren. Warten Sie getrost, bis Sie angegriffen werden, und versuchen



**Diese Provinz könnte an sich alleine von Milchprodukten ernährt werden. Die durchmarschierenden Soldaten benötigen aber Nahrung, weshalb es hier schon ans Eingemachte geht.**

Sie, durch gezielte Bündnisse die Feinde gegeneinander zu hetzen. Wenn Sie beobachten, daß eine Belagerung des einen Feindes beim anderen eben scheiterte, bedeutet das aber auch, daß die Garnison der erfolgreich verteidigten Burg sehr geschwächt sein kann: Ein gefundenes Fressen für Sie. Sie erobern diese Provinz nun und verkaufen alles, sobald sich der Feind erneut nähert. Rekrutieren Sie so viel Soldaten wie möglich. Nun ziehen Sie sich zurück. Sollte der Feind nachstoßen, wird er zunächst von der eben rekrutierten Armee, die durch die Verkaufserlöse gut ausgerüstet werden konnte, zumindest empfindlich geschwächt, um dann von einer anderen Ihrer Streitkräfte vernichtet zu werden. Gleichzeitig leiten Sie nun die oben beschriebene Strategie der "verbrannten Erde" ein und entziehen ihm dadurch Volk, Nahrung und Geld. Sie werden sehen, daß nach einigen Spielzügen Ruhe einkehrt und Sie somit Gelegenheit haben, für den Showdown aufzurufen.

Uwe Symanek



**Ein Parade-Beispiel für eine optimale Geländeausnutzung! Die Schützen verschanzen sich in der Waldschneise und sind so bestens gegen Angriffe von hinten gefeit. Vorn sichern Ritter und Speertträger die wichtigste Einheit von Lords 2!**



# Sonderangebote

mehr als 10 Jahre  
Spaß an Spielen

**Bachler**  
Computersoftware

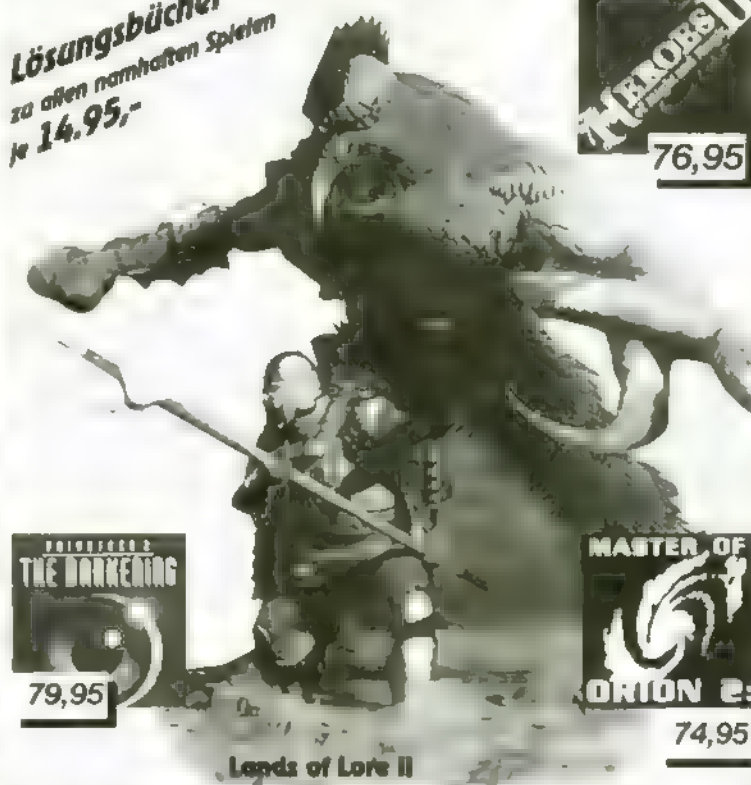
Aces of the Deep DV 36,95  
Albion DV 29,95  
Amberstar DV 19,95  
Arrival of Dawn DV 24,95  
Ascendancy DV 32,95  
Battle Isle 3 DV 36,95  
Chewy - Esc von F5 DV 29,95  
Civilization DV 26,95  
Colonization DV 27,95

Crusader - No Regret DV 39,95  
Day of the Tentacle DV 32,95  
Deep Space Nine DV 24,95  
Der Patrizier DV 34,95  
Der Reader DV 19,95  
Destruction Derby DV 29,95  
Die Sienar DV 24,95  
Discworld DV 29,95  
Ecstasia DV 29,95  
Euro 96 Soccer DV 24,95  
Fantasy General DV 29,95  
FIFA Soccer '96 DV 29,95  
Flight Unlimited DV 32,95  
Gene Wars DV 39,95  
Golden Gate Killer DV 22,95  
Hanse - Die Expedition DV 34,95  
Heroes of Might & Magic DV 32,95  
Jagged Alliance DV 32,95  
King's Quest 7 DV 22,95  
Lemmings 1-3 DV 29,95  
Little Big Adventure DV 29,95  
Lost Eden DV 19,95  
MAGI!! DV 27,95

Magic Carpet 2 DV 29,95  
Mechwarrior 2 (Win 95) DV 29,95  
Micro Machines 2 Special Edition DV 29,95  
NASCAR Racing 1 + Track Pack DA 19,95  
Panzer General 2 DV 29,95  
Pirates! Gold DV 29,95  
Pitfall (Win 95) DV 29,95  
Pizza Connection DV 19,95  
Privateer & Zusatz Disk DA 29,95  
Pro Pinball - The Web DV 29,95  
Psycho Pinball DA 29,95  
Rayman DV 32,95  
Rebel Assault DV 32,95  
Sam & Max DV 32,95  
Shanghai - Große Momente DV 22,95  
Simon the Sorcerer 2 DV 29,95  
Space Quest 6 DV 22,95  
Star Trek - 25th Anniversary DV 24,95  
Star Trek 2 - Judgment Rites DV 24,95  
Star Trek Next G. "A Final Unity" DV 39,95  
Steel Panthers DV 29,95  
Summer & Winter Challenge DV 22,95  
Syndicate Wars DV 39,95  
Theme Park DV 29,95  
This means war! DV 29,95  
Time Commando DV 39,95  
Transport Tycoon & World Editor DV 29,95  
U.S. Navy Fighters DV 29,95  
Vollgas DV 32,95  
Wing Commander 3 DV 34,95  
Wizardry 7 DV 19,95  
Worms DV 29,95  
X-COM DV 29,95

Lösungsbücher  
zu allen namhaften Spielen  
je 14,95,-

**HEROES II**  
76,95



**THE DARKENING**  
79,95

**MASTER OF ORION 2**  
74,95

## SPIELE-SAMMLUNGEN

Gamebox DV 44,95  
Lollypop, Turman 2, Winzer Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium  
Invest, Tiebreak, Logical Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.  
Gold Games Collection DV 39,95  
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidentrikel  
Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.  
LucasArts Classic Adventures DV 39,95  
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken  
LucasArts Top Adventures DV 39,95  
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2  
Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung) DV 57,95

**MISSION CD**  
77,95

**MISSION CD**  
29,95

**FIFA 97**  
74,95

**CONQUER**  
Mission CD:  
GEGENANGRIFF  
27,95

**DEADLY GASTRICK**  
74,95

**KKND**  
Krush, Kill & Destroy  
59,95

**DOMINION**  
79,95

## CD-ROM

3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night DV 69,95  
Aces of the Deep Zusatz-Missionen DV 36,95  
Advanced Tact. Fighters Gold DV 79,95  
Age of Sail DV 79,95  
AH-64 Longbow Gold DV 79,95  
AH-64 Longbow Data Disk DV 46,95  
Alone in the Dark Trilogy (1-3) DV 59,95  
Baphomet's Fluch DV 74,95  
Barzai Bug (Win 95) DV 59,95  
Bazooka Sue DV 77,95  
Bang! - Computer Edition DV 42,95  
Bleifuss 2 DV 59,95  
Bundesliga Manager '97 DV 67,95  
Caveblaster (Win 95) DV 69,95  
Civilization 2 DV 54,95  
Civilization 2 Szenarios & Zusätze DV 39,95  
Command & Conquer 1 DV 79,95  
Command & Conquer 1 Mission DV 27,95  
Command & Conquer 1 VGA DV 87,95  
Command & Conquer 2 DV 87,95  
Command & Conquer 2 Level-CD:  
Der Gegenangriff DV 27,95  
Command & C 2 - Perfect Alert! DV 27,95  
C & C 2 Level-Patients - Win DV 24,95  
Creatures (Win 95) DV 69,95  
Creatures Zusatz-CD DV 19,95  
Daggerfall DV 74,95  
Das Gewehr DV 77,95  
Das Schwarze Auge 3 DV 36,95  
Daytons USA DV 74,95  
Death Rally DV 54,95  
Demonworld (Win 95) DV 69,95  
Der Planer 2 DV 69,95  
Destruction Derby 2 DV 74,95  
Diablo (Win 95) DV 79,95  
Diablo Zusatz-CD DV 19,95  
Die Fugger 2 DV 52,95  
Die Pandora Akte DV 79,95  
Die Siedler 2 DV 67,95  
Die Siedler 2 Mission CD DV 29,95  
Die Siedler 2 Szenario Disk DV 7,95

## CD-ROM

Die Stadt der verlorenen Kinder DV 74,95  
Discworld 2 DV 79,95  
Dominion (Win 95) DV 79,95  
Down in the Dumps DV 69,95  
Ecstasia 2 DV 74,95  
Erisabeth DV 69,95  
Eradicator DV 67,95  
Extreme Assault \* DV 69,95  
FIFA Soccer '97 DV 74,95  
FIFA Soccer Manager DV 69,95  
Flottenmanöver (Win 95) DV 74,95  
Flying Corps DV 84,95  
Formel 1 \* DV 89,95  
Formel 1 Grand Prix 2 DV 89,95  
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons DV 19,95  
Formel 1 GP 2 Fahrertraining DV 24,95  
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack DV 29,95  
G-Nome DV 72,95  
Gabriel Knight 2 DV 69,95  
Have a N.I.C.E. day! DV 59,95  
Heroes of Might & Magic 2 DV 84,95  
Heroes of Might & Magic 2 DV 76,95  
Hexagon Kartell DV 69,95  
Holiday Island DV 74,95  
Holiday Island Zusatz-CD DV 22,95  
Interstate '76 \* DV 79,95  
snogud DV 52,95  
Jagged Alliance 2 DV 74,95  
KKND - Krush, Kill and Destroy DV 59,95  
Leisure Suit Larry 7 DV 82,95  
Links LS DV 92,95  
Links LS Kurs Kollektion (1,2 oder 3) DV 52,95  
Lords of the Realm 2 DV 82,95  
Lost Vikings 2 DV 66,95  
Mad TV 2 DV 69,95  
Master of Orion 2 DV 74,95  
MAX DV 79,95  
MDK DV 86,95  
Mechwarrior 2: Mercenaries DV 86,95  
NASCAR Racing 2 DV 79,95  
NBA Live '97 DV 74,95

## CD-ROM

Need for Speed Special Edition DV 79,95  
Need for Speed 2 DV 74,95  
Nemesis - Wizardry DV 74,95  
NHL Hockey '97 DV 74,95  
Perfect Weapon \* DV 74,95  
Perry Rhodan - Abenteuer Universum DV 37,95  
Pinball 97 DV 54,95  
pod DV 69,95  
Privateer 2 DV 79,95  
Realms of the Haunting DV 79,95  
Rebel Assault 2 DV 46,95  
Rendezvous im Weltraum DV 82,95  
Risiko (Win 95) DV 74,95  
Road Rash (Win 95) DV 59,95  
Schleichfahrt DV 69,95  
Saga Rally DV 74,95  
Sherlock Holmes 2 DV 74,95  
Silent Hunter Zusatz-CD DV 29,95  
Sim Copter DV 74,95  
Sim Copter Zusatz-CD DV 19,95  
Sonic Collection (Win 95) DV 54,95  
Star General DV 76,95  
Steel Panthers 2 DV 74,95  
Super EF2000 (Win 95) DV 86,95  
Terminator Skynet DV 39,95  
TFX: EF2000 Special Edition DV 86,95  
TFX: EF2000 Zusatz-CD DV 36,95  
The Dig DV 46,95  
Theme Hospital DV 74,95  
TIE Fighter Deluxe Edition DV 46,95  
Tomb Raider DV 69,95  
Toonstruck DV 74,95  
Trek Academy DV 39,95  
U.S. Navy Fighters '97 DV 79,95  
Vermeer DV 57,95  
Warcraft 2 Exklusiv-Edition DV 86,95  
Wing Commander 4 DV 57,95  
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!) DV 57,95  
X-Wing Edition DV 32,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen  
und Eure Bestellung  
durchgeben, oder eine  
Postkarte/Brief mit  
Euren Wünschen an uns  
schicken!

Der Versand erfolgt  
dann per Postnahme  
(+ 9,90 DM) oder per  
Vorkasse (+ 4,- DM).  
Ab 180,- DM Bestell-  
wert liefern wir  
grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113  
46361 Bocholt  
Blücherstr. 24  
46397 Bocholt

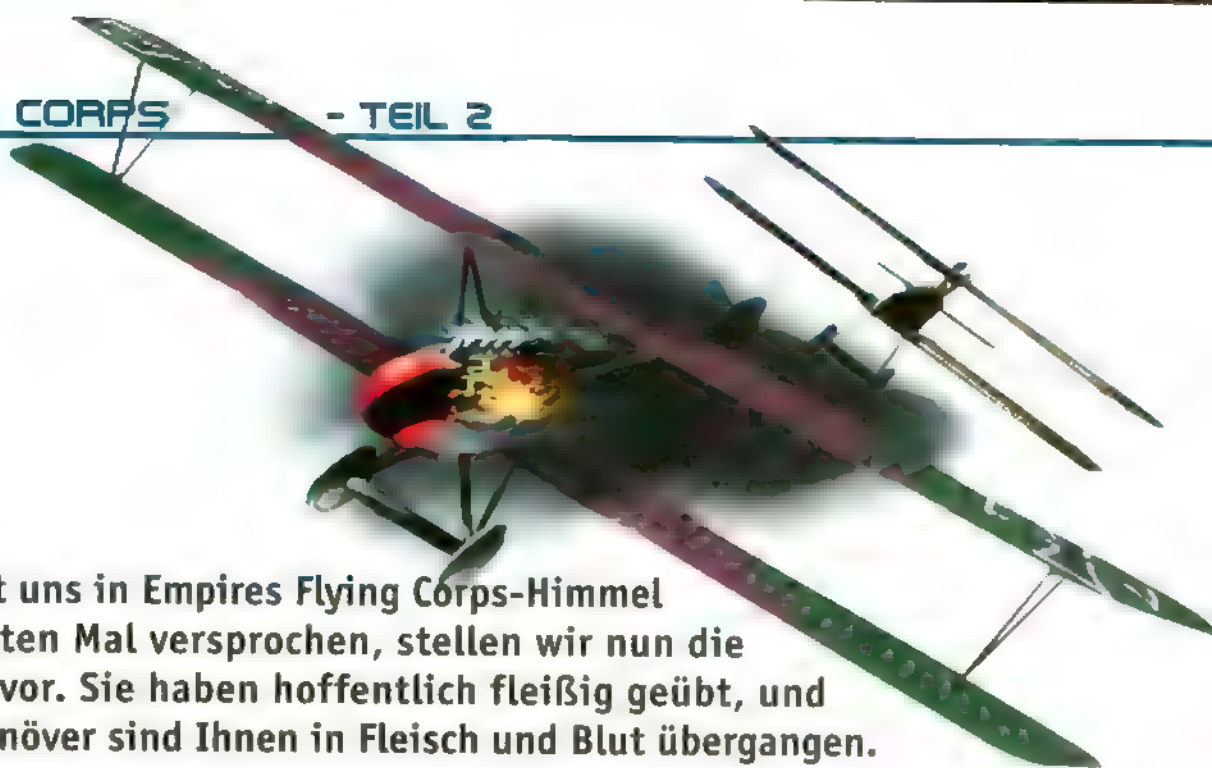
(02871) 183088,  
180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31



## Auf einen Blick:

- Die Frühjahrsoffensive
- Taktische Überlegungen
- Die Flugzeuge



Und wieder können Sie mit uns in Empires Flying Corps-Himmel aufsteigen. Wie beim letzten Mal versprochen, stellen wir nun die Kampagnen im einzelnen vor. Sie haben hoffentlich fleißig geübt, und alle wichtigen Standardmanöver sind Ihnen in Fleisch und Blut übergegangen.

# FLYING CORPS

## Die Frühjahrsoffensive:

Bei den Briten sollte selbstverständlich die SE5a die erste Flugzeugwahl sein. Schnell, wendig, sehr gute Steig- und Sturzleistung.

1. Als allererstes dürfen Sie bei Ihrem zukünftigen Kommandanten mit einer sauberen Landung Eindruck schinden. Achten Sie also darauf, daß Sie auf dem Flugfeld landen und nicht irgendwo in der Botanik.

2. Da Sie ja der anerkannte Grünschnabel der Staffel sind, hat der Kommandant noch ein paar Trainingsrunden angeordnet. Sie müssen versuchen, Ihrem Kommandeur immer schön auf den Fersen zu bleiben. Ihre Leistung wird hinterher bewertet. Der Kommandant fliegt ein paar kräftige

Rolls und Schwenks, aber alles ziemlich harmlos.

3. Sie sollen sich dem Flugzeug des Kommandeurs, der auf den Horst zufliegt, unbemerkt nähern. Sobald Sie der Kommandant bemerkt, ist Feierabend. Auch muß das Manöver bis zu Beginn des Landeanfluges beendet sein. Sie haben nur dann eine Chance, wenn Sie eine Schleife fliegen. Der Kommandeur nähert sich von Südwesten. Also fliegen Sie erst nach Osten und dann nach Süden, um „hinter“ den Kommandeur zu gelangen. Dann mit höchster Geschwindigkeit von hinten anpirschen.

4. Der Flugplatz Courcelles wird angegriffen. Sie sollten jede Möglichkeit zum Abschluß nutzen, damit Sie schnell befördert werden.

5. Der Flugplatz bei Epinoy soll

angegriffen werden. Dies ist Ihre Chance. Machen Sie möglichst alle Feindflugzeuge nieder. Dann Bomben auf das Flugfeld werfen. Machen Sie sich keine Gedanken über mögliche Verluste Ihrer Einheit – noch ist jemand anders verantwortlich.

6. Sie sollten nach dem Einsatz Epinoy zum Leutnant befördert worden sein. Ab jetzt haben Sie selbst ein wenig Verantwortung zu übernehmen. Sie befehligen jetzt den 3. Verband der Staffel. Sie dürfen sich auch gleich bewähren – auf einem Patrouillenflug zwischen Arras und Peronne. Und wie auf Bestellung taucht ein großer Schwarm feindlicher Bomber auf – Weidmannsheil!

7. Haben Sie bis jetzt alles richtig

gemacht, gehört das Geschwader ab sofort Ihnen. Sie hätten nämlich zum Kommandanten befördert werden müssen. Ab jetzt sind Sie für jeden Erfolg oder Mißerfolg der Staffel verantwortlich. Auch für die gute Moral unter Ihren Leuten müssen Sie selbst sorgen. Mit dem nächsten Auftrag haben Sie gleich die Gelegenheit dazu; Sie sollen mit Ihrer Staffel die Truppen bei Hermies beschützen, da diese immer wieder von tieffliegenden Jägern angegriffen werden. Ein leichter Auftrag, da sich nur wenige Jäger in das Gebiet verirren und Sie so keine Verluste zu verschmerzen haben werden. Beachten Sie die Hinweise im Kasten Staffelführung!



## TAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

In der Kampagne „Die Schlacht um Cambrai“ müssen Sie auch Ihre Einsatzroute selbst planen – sonst verlieren Sie. Das geht eigentlich ganz einfach: Sie haben ein „Kartenraummenü“; in diesem werden die eigenen und feindlichen Stellungen und Ihre Wendepunkte angezeigt. Auch erfahren Sie hier, ob irgendwelche Stellungen beschädigt oder einsatzbereit sind. Mit Hilfe der Wendepunkte, die Sie verschieben können, können Sie nun Ihre Route planen. Wichtig ist, daß Sie feindliche Stellungen, die den eigenen Truppen gefährlich werden können, zuerst angreifen. Sie erreichen dadurch, daß Ihre Truppen ein wenig Luft haben. Feindliche Fliegerhorste oder Panzerdepots sind ebenfalls vorrangige Ziele. In der Schlacht um Cambrai müssen Sie drei Tage durchhalten, bis Verstärkung eintrifft – wenn Sie also die Front unbeaufsichtigt lassen, werden Sie schnell überrannt. Sie schützen erst die eigenen Feldgeschütze vor feindlichen Bombern, dann greifen Sie die im Hinterland liegenden Fliegerhorste und Panzerdepots an – denn wenn kein Nachschub kommt, sind auch die Frontlinien schwach. Auf dem Rückweg immer noch mal die feindlichen Frontstellungen angreifen.



Wenn Sie Ihre Maschinen mit Hilfe des Paintkits auffällig einfärben, schießen Sie nicht mehr aus Versehen Ihre Kameraden vom Himmel.





**Die Statusanzeige am oberen Bildschirmrand sollten Sie aus Gründen der Übersicht immer eingeblendet lassen.**

8. Der nächste Einsatz erfordert gutes Tiefflugvermögen. Das Dorf Demicourt wurde vom Feind überannt. Der planmäßige Rückzug der britischen Truppen wird dadurch erschwert. Sie sollen ein paar Maschinengewehrstellungen ausbomben und haben es außerdem mit jeder Menge Jäger zu tun. Die MG-Stellungen gehen Sie am besten mit Bomben an. Zielen Sie gut, denn wenn Sie keine unbegrenzte Munition aktiviert haben, stehen Sie sonst bald ziemlich kläglich da. Der beste Bombenangriff ist eindeutig der Sturzflug. Dabei haben Sie den Vorteil, daß Sie sich nicht mit der

Flugbahn der Bomben herumplagen müssen. Der Nachteil ist, daß beim Sturzflug sehr hohe Geschwindigkeiten erreicht werden – es besteht Gefahr, daß Sie die Tragflächen verlieren oder am Boden aufschlagen.

9. Wenn Sie den letzten Einsatz erfolgreich gemeistert haben, werden Sie zum Major befördert. Jetzt haben Sie die Aufgabe, eine Brücke zu sprengen und den Konvoi, der auf die Brücke zuhält, aufzuhalten und zu zerstören. Wieder ist Tiefflug gefordert, wobei es jetzt schwieriger wird, da der Konvoi transportable FLAK-Stellungen geladen hat.



**Schlechte Karten für den roten Baron. Die Camel fliegt höher und kann deshalb mit einem simplen Turn hinter den Dreidecker gelangen.**

10. Der Feind schreckt vor nichts zurück. Ihr eigenes Flugfeld wird angegriffen. Ein feindlicher Aufklärer meldet dem Feind dauernd Ihre Position. Schnappen Sie sich den Aufklärer.

11. Wieder mal ein Konvoi. Sie sollen den feindlichen Konvoi, der auf der Straße von Bapaume nach Albert unterwegs ist, aufhalten und vernichten. Leider bewegt sich der Konvoi etwas abseits der markierten Straße. Es ist schwer, ihn zu erkennen. Am besten im Padlock anpirschen und dann Bomben frei.

12. Dieser Auftrag ist etwas hektisch. Beim Versorgungsdepot

Cappy wird feindliche Tätigkeit gemeldet. Sie sollen dort im Tiefflug bombardieren. Außerdem sind dort starke Feindverbände versammelt.

13. Viele, viele, viele feindliche Aufklärer über Villers Bretonneux. Passen Sie auf, daß Sie nicht die Hälfte Ihrer Staffel verlieren.

14. Sie sollen im Sektor zwischen Hangad und Albert patrouillieren. Man hat dort Aufklärer gesichtet. Im Laufe der Schlacht werden Sie das Vergnügen haben, gegen den Roten Baron höchstpersönlich zu kämpfen.

15. Der letzte Einsatz: Panzerschlacht bei Villers Bretonneux.

## i

### DIE FLUGZEUGE

Die nachfolgend aufgeführten Flugzeuge können Sie in Flying Corps selbst fliegen. In den Kampagnen haben Sie zwar nur eine begrenzte Wahlmöglichkeit. Beim „Alarmstart“ können Sie sich dafür aber vollkommen austoben.



#### Nieuport 28

Schnelles Jagdflugzeug, aber mit Problemen. So hat die Nieuport die Neigung, die Tragflächen zu verlieren – nicht sehr günstig. Auch in puncto Wendigkeit hat die Maschine keine guten Karten.



#### SPAD XIII

Die Spad ist eine überlegene Maschine. Im Steil- und Sturzflug sowie hinsichtlich Wendigkeit und Geschwindigkeit sehr gut. Nur der Gleitwinkel ist sehr hoch.



#### Fokker DRI - Dreidecker

Sehr wendige Maschine – in den deutschen Kampagnen die erste Wahl. Allerdings relativ langsam und konstruktiv etwas schwächer gebaut. Die Maschine neigt also auch zum Tragflächenverlust.



#### Albatros DIII

Allround-Maschine. Allerdings Neigung zum Tragflächenverlust. Nicht besonders schnell.



#### Sopwith Camel

Sehr gute Manövrierfähigkeit, aber relativ langsam. Im Bombereinsatz unübertroffen gut.



#### SE 5a

Sehr schnelles Kampfflugzeug. Diese Maschine eignet sich auch erstklassig für den Kunstflug. Bei den britischen Kampagnen der beste Kompromiß aller Flugeigenschaften.



## Auf einen Blick:

- Die Panzerschlacht um Cambrai
- Flugmanöver



Gelingt es dem Feind, Amies einzunehmen, haben Sie verloren. Dementsprechend hängt es davon ab, ob Sie die Kampagne erfolgreich beenden können oder nicht. Geben Sie also alles! Jetzt ist es egal, wieviele Verluste Ihre Staffel hinnehmen muß - werfen Sie alles ins Gefecht.

### Die Panzerschlacht um Cambrai

Die Briten sind drauf und dran, Cambrai einzunehmen. Sie selbst sind abgeschnitten und können erst in drei Tagen auf Verstärkung hoffen. Sie müssen also bis zum 24. November ausharren. Ihr erster Einsatz ist ganz schön haarig: Bei Provville wird das Flugfeld angegriffen. Sie haben es mit vielen schnellen Jägern zu tun. Die nächsten Einsätze werden nicht leichter. So haben Sie es meistens mit 20-30 Feindmaschinen zu, die immer in Dreiergruppen angreifen. Sie fliegen 5 Einsätze pro Tag und müssen außerdem Ihr Zielgebiet manuell bestimmen. Suchen Sie sich die Depots der Panzer als Zielgebiet aus; dies machen Sie, indem Sie die Wegpunkte Ihrer Flugroute auf der Einsatzkarte verschieben. Da sich die Einsätze sehr ähneln, verzichten wir auf die genaue Beschreibung und liefern Ihnen vielmehr einen Einsatzplan. Auf der Einsatzkarte sind die feindlichen Stellungen verzeichnet. Als erstes sollten Sie das Flugfeld bei Her-

mies bombardieren, da dann die britische Luftstreitmacht empfindlich getroffen wäre. Auch die Panzerdepots im Hinterland sind gute Ziele. Danach sollten Sie vorrückenden feindlichen Panzern das Leben schwermachen, aber Vorsicht: Sie müssen mit vielen Feindflugzeugen rechnen. Sind erstmal die vordersten Stellungen des Feindes beschädigt oder zerstört, sieht es für den Rest der Kampagne nicht so schlecht aus. Es kommt hauptsächlich darauf an, wie Sie Ihre Strategie umsetzen. Ein paar Tips für die „Bodeneinsätze“: Wirkungsvolles Bombardement ist vor allem im Sturzflug gewährleistet. Im Tiefflug zu bombardieren bedeutet, daß Ihre Treffergenauigkeit stark abnimmt, da die Bomben auch eine bestimmte Flugbahn haben; meistens werden Sie die Bomben zu früh oder zu spät auslösen. Sie sollten das öfters üben, um ein Gefühl für den richtigen Zeitpunkt zu bekommen. Achten Sie auch auf den Schutz Ihrer eigenen Feldgeschütze. Das ist noch wichtiger als das Stoppen der vorrückenden Panzer. Fliegen Sie zu Beginn ei-

## FLUGMANÖVER



Sehr wichtig bei FC ist Ihr Umgang mit dem Anflug an eine feindliche Staffel. In den Anfangsmissionen wird es Ihnen leicht gemacht, da Sie sich meistens sowieso schon von hinten nähern. Bei der Frühlingsoffensive oder der Schlacht um Cambrai ist es schon schwerer. Folgende Regeln sollten Sie immer beachten:

1. Immer von einer höheren Position aus angreifen
2. Immer von hinten angreifen
3. Immer mit der Sonne angreifen, nie gegen die Sonne

### Wie können Sie diese Regeln einhalten?

Wenn Sie einer feindlichen Staffel begegnen, vermittelt Ihnen das Padlock den Kurs, die Höhe und die Entfernung. Fliegen Sie weite Kurven, um sich hinter die Feinde zu setzen. Achten Sie also auf die Flugrichtung der Feinde. Meistens werden Sie seitlich auf die Feindflugzeuge treffen, dann ist es einfach, einen Bogen zu fliegen. Fliegen Sie kurze Zeit in entgegengesetzte Richtung und schwenken dann nach ein paar Minuten wieder auf den Kurs des Gegners ein. Sie sollten jetzt eigentlich hinter dem Gegner fliegen. Versuchen Sie an Höhe zu gewinnen - ca. 200m über dem Gegner genügen. Wenn Sie nah genug sind, kann sich Ihr Verband leicht auf die Feinde stürzen und sie vernichten. In der Schlacht um Cambrai ist das nicht so einfach. Sie haben es mit ca. 10 Verbänden zu je drei Maschinen zu tun, die zudem in kurzen Abständen nacheinander fliegen. Wenn Sie also versuchen, einen Verband zu umfliegen, kommt schon der nächste. Hier müssen Sie ein bißchen mehr Geschick an den Tag legen. Fliegen Sie möglichst hoch im Bogen an die Feinde heran und greifen Sie im Sturzflug an. Die Gegner werden folgendermaßen reagieren, wenn Sie sich Ihnen frontal nähern: Das mittlere Flugzeug wird Sie beschießen, und die anderen beiden werden abdrehen, um in Ihren Rücken zu gelangen; dies können Sie nur verhindern, wenn Sie Ihrerseits einen kleinen Bogen fliegen und den Gegner von hinten angreifen. In dieser Situation müssen Sie die maximale Manövrierfähigkeit Ihres Flugzeuges ausnutzen. Sie haben zwar bei einem Frontalangriff keine guten Chancen, aber Sie haben es mit Camel-Maschinen zu tun, die erstens relativ langsam sind und zweitens keine so engen Kurven fliegen können wie die Focker. Versuchen Sie also, auszubrechen und den Verband von der Seite her unter Feuer zu nehmen. Wenn Sie sich seitlich nähern, haben Sie bessere Chancen, gleich zwei Feindmaschinen gleichzeitig außer Gefecht zu setzen.

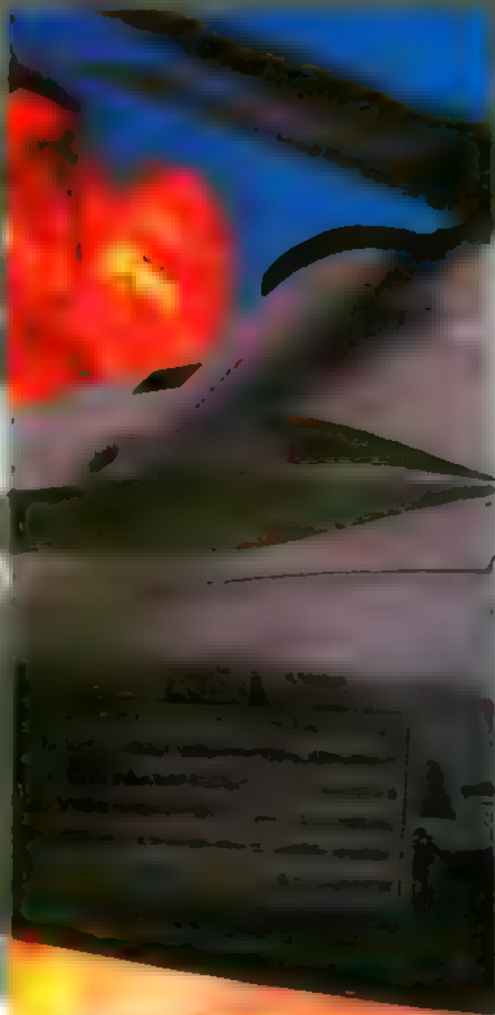


Mit Hilfe der Außenperspektiven lassen sich auch Bodenziele mitunter lokalisieren. Gewinnen Sie dann wieder an Höhe und erledigen Sie Ihr Bombardement im Sturzflug.

Völlig falsch! Wenn Sie große Verbände allein und von vorn anfliegen, können Sie nur noch Ihr letztes Gebet sprechen.



# COMANCHE 3



## COMING SOON



**Weitere Informationen erhalten Sie bei:**

Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6, 52076 Aachen.

Tel: 02408-9400 • Fax: 02408-940111

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland über Fa. Kingsoft, Aachen.

<http://www.novalogic.com>

VOXEL  
SPACE

NOVA

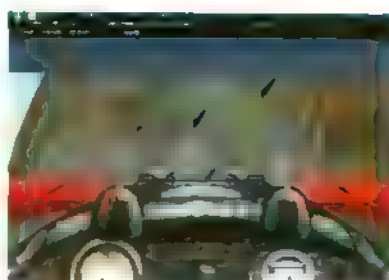
LOGIC™





## Auf einen Blick:

- Flying Circus
- Staffelführung



**Der richtige Sturzflug! Jetzt nur noch die Flügel gerade stellen...**

nes Einsatzes Ihre eigenen Geschütze an und verteidigen Sie diese gegen angreifende Bomber. Sie werden im Laufe der Kampagne auch weitere Hinweise zu Brandherden erhalten. Achten Sie aber darauf, daß Sie über diesen Einsätzen die wichtigen Dinge nicht aus den Augen verlieren.

### Flying Circus

Ihr erster Einsatz als Lothar von Richthofen. Sie müssen die Abschlußzahl Ihres Bruders übertreffen, bis dieser am 1. Juni aus dem Urlaub zurückkommt. Sie dürfen sich also auf ca. 20 Einsätze freuen. In den deutschen Kampagnen haben Sie die Albatros oder den Fokker-Dreidecker zu Auswahl. Sie sollten die Fokker wählen, da der Dreidecker viel besser manövrierbar ist als die Albatros. Zudem verliert der Dreidecker nicht so schnell seine Tragflächen.

1. Ihr Flugfeld wird von 4 feindlichen Maschinen angegriffen.
2. Da Sie der Staffel-Kommandant sind, können Sie sich die Reihenfolge Ihrer Einsätze meistens aussuchen. Wir haben uns für folgen-

de Variante entschieden, da sie am Anfang relativ leicht ist und Ihnen Zeit zum Üben läßt. Also dann mal los....: Sie müssen zwischen Douai und Cambrai entlang der Eisenbahnlinie patrouillieren. Haben Sie keine Angst, es geht langsam zur Sache. Sie haben es mit wenigen Feindflugzeugen zu tun, die außerdem noch recht leicht abzuschießen sind. Sie sollten keinerlei Verluste zu verzeichnen haben.

3. In der Nähe von Douai sind sechs Bristol F.2A gesichtet worden. Der Feind hält auf Denain zu. Stellen Sie die Bristols und schießen Sie sie ab. Sie sollten dazu auf die Fokker-Dreidecker umsatteln und die Albatros, mit der Sie normalerweise fliegen, einmotten. Das Flugzeug ändern Sie übrigens im Menü mit dem Farbtopf, hier können Sie sich auch eine neue Lackierung gönnen, die schon bald zum Markenzeichen für die ganze Region werden sollte.

4. Vor Eswars sind viele Feindflugzeuge gesichtet worden. Jetzt gilt es zum erstenmal taktische Überlegungen anzustellen. Set-



**Schon besser! Wenn Sie sich an feindliche Verbände gegen die Sonne von hinten anschleichen, können Sie sich an Abschüssen laben.**



## STAFFELFÜHRUNG

Ein heikles Thema bei Flying Corps ist die Staffelführung. Die Theorie ist, daß Sie Ihre Staffel effektiv führen müssen, um die Moral der Truppe aufrechtzuerhalten. Was ist nun effektiv? Nun ja, Sie müssen verhindern, daß Ihre Staffel zu viele Verluste aufweist. Außerdem sollten Sie eine hohe Abschlußquote erzielen. Dies erreichen Sie dadurch, daß Sie Top-Piloten als Kommandanten in Ihren Verbänden einsetzen. Stehen keine Asse zur Verfügung, taugen auch Veteranen oder Helden. Die Piloten sollten gute Taktiker sein. Verluste in den eigenen Reihen schwächen die Moral. Bestücken Sie also jeden Verband mit einem As-Kommandanten, möglichst mit guter oder ausgezeichneter Moral. Ersetzen Sie Verluste schnell mit Piloten aus der Reserve. Haben die Reservepiloten die Gelegenheit, sich zu bewähren, oder schaffen sogar eigene Abschüsse, dann steigt die Moral der ganzen Truppe. Auf einfachen Patrouillen fliegen Sie meistens nur Ihren eigenen Verband - das schon das Material. Bekommen Sie mit, daß viele Feindflugzeuge oder ein großer Konvoi gesichtet wurden, dann aktivieren Sie das ganze Geschwader. Je mehr Flugzeuge Sie in der Luft haben, desto überlegener sind Sie. Oder Sie greifen zu einem Trick: Sie fliegen allein. Wenn Sie allein fliegen, sollten Sie aber Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition aktivieren - sonst haben Sie keine Chance. Der Vorteil dieser Methode ist, daß Sie keine Verluste mehr haben, die Truppe also immer eine gute Moral zeigt und vielleicht sogar andere Fliegerasse angelockt werden, um mit Ihnen zu fliegen. Der andere Vorteil ist, daß Sie im Getümmel nicht mehr auf eigene Maschinen feuern. Verluste durch eigenes Feuer schaden der Moral und Ihrem internen Punktekonto am meisten. Wenn Sie Schwierigkeiten haben, Freund von Feind zu trennen, dann können Sie auch Ihre Maschinen mit einer besonders auffälligen Farbe versehen - Sie werden dann aber auch leichter entdeckt. Sie haben die Auswahl zwischen verschiedenen Angriffsformationen. Das versetzte V (Standardformation) ist eigentlich ganz gut. Fliegen Sie mit nur 4 Maschinen im Verband, sollten Sie die Diamant-Formation wählen. Die Feinde fliegen meistens im versetzten V oder Diamant. Wichtig ist auch, wie Sie Ihre Verbände bei großen Schlachten einsetzen. Wollen Sie ein feindliches Geschwader locken, so sollten Sie auf die Köder-Formation zurückkommen.

zen Sie nur Ihre besten Piloten ein oder fliegen Sie allein.

5. Arras. Sie starten Ihre Patrouille von Lens über Fresnoy nach Roieux und zurück. Standard.

6. Fliegen Sie Patrouille und leisten Sie Ihren Truppen bei Queant Hilfe.

7. Bei Cambrai wurde ein großer Verband gesichtet. Folgen Sie der Straße Douai - Cambrai.

8. Wieder patrouillieren Sie im Gebiet um Cambrai. Sind Sie mit wenigen Flugzeugen auf Patrouille, dann flüchten Sie auch mal vor einem Kampf gegen einen größeren Verband. Sie haben ja Zeit!

9. 10. 11. Die nächsten Einsätze sind wenig abwechslungsreich. Sie starten, nehmen Kurs auf Ihr Ziel und versuchen, so viele Feindflugzeuge wie möglich vom Himmel zu holen.

12. Heftiger! Sie müssen die eigenen Truppen vor Angriffen schützen. Sie haben es mit tief-fliegenden Bombern zu tun.

13. Das Versorgungsdepot Arleux wird angegriffen. Gäh!

14. Sie sollen das 56. Geschwader des Feindes - die Anti-Richt-

hofen-Staffel in einen Kampf verwickeln. Vorsicht, die Burschen fliegen wirklich gut!

15. Über dem Batterie-Stützpunkt Indy wurden Feindflugzeuge gesichtet. Auf in den Kampf. Nur noch wenige Tage, bis Ihr Bruder zurückkommt.

16. Das 56. Geschwader greift den Flughafen Eswars an. Dies ist so ziemlich die schwerste Aktion der ganzen Kampagne, Sie benötigen Ihre gesamte Routine. Die Burschen vom 56. sind ausgezeichnet. Hoffentlich haben Sie Ihre Staffel gut im Griff.

17. Im Nebel haben es feindliche Flugzeuge geschafft, sich bis hinter die Frontlinie zu mogeln. Sie sollen die Rückkehrer würdig begrüßen. Leider ist die Sicht dementsprechend schlecht. Sie müssen aber auch nur drei bis vier Feinde jagen.

18. 19. 20. Bei den letzten drei Einsätzen dürfen Sie wieder patrouillieren. Gehen Sie vorsichtig mit Ihrer Staffel um, so daß nach dem letzten Einsatz Ihr Bruder nicht mehr das führende deutsche Flieger-As ist.

Uwe Schmidt



# PANDEMONIUM!™

## DIE NEUE HOFNARRENFREIHEIT



Crystal Dynamics Freestyle  
3-D-Technik bringt den PC  
zum Kochen!



Comedy pur.  
Charaktere werden von  
zwei der besten US-  
Stand-Up-Comedians  
gesprochen.



In einigen Levels läuft mir ein  
schwarzer Mann durchs Feld,  
dann bin ich von der Tiefenre-  
uehung so beeindruckt, daß mich  
nur eine der stummbewegten  
Kameraleisten wehrte.  
Martin Gelsch, MANIAC,  
Werbung 85%

VIDEO  
GAMES  
CLASSIC

Pandemonium! ist die  
perfekte Spielerei von  
schon einem klassischen  
Jump 'n' Run und neuer  
32-Bit-Technik.  
Wolfgang Scheede,  
Videogames,  
Werbung 84%

Play Tip  
PlayStation  
12 90

... ein Muß für alle Jump'n-  
Run-Fans, die das Spiel  
PlayStation Version  
Werbung 84%



... eine Handpuppe und ein nettes Mädel  
... kein Kartenspiel, kein Versuchsvorgängen  
... ist das hypermoderne 3-D-Action-Jump & Run mit psychologischer  
... gewaltiger Musik, nervenzufrierender Spannung und den coolsten Charakteren  
... als Beinen Monitor beigesucht haben. Die akrobatische Nikki und der durchge-  
knallte Heiner Fargus samt Handpuppe Sid machen Pandemonium zu dem, was es ist:  
verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.

CRYSTAL DYNAMICS



... erhältlich für Sony PlayStation

WWW.CRYSTALDYNAMICS.COM

BMG





- Grundsätzliche Strategien
- Technologien: Power
- Die Antarianer

# MASTER OF ORION 2

Jetzt geht's ans Eingemachte! Nachdem wir zusammen mit Ihnen in der letzten PC Action den Grundstein für ein blühendes Imperium legten, erfahren Sie im letzten Teil unseres Strategie-Guides zu Master Of Orion 2 al-

les über die erforschbaren Technologien und die Auseinandersetzungen mit den Antarianern und dem Guardian. Nutzen Sie die Technologie-Tabellen als kompetentes Nachschlagewerk für Ihre Planungen.

## Grundsätzliche Strategien

*Die folgenden Vorschläge gelten für alle Rassen:*

→ Bauen Sie Outposts auf Planeten, die so liegen, daß Sie anschließend mehrere andere erreichen können. Vor allen Dingen sollten Sie das in den Systemen tun, die an den Enden von Wurmlöchern liegen, da Sie nun ungefährdet weite Räume in Ihrem Universum erschließen können.

→ Kleine Geschenke erhalten bekanntlich die Freundschaft! Viele Rassen reagieren nach einer sol-

chen unvermuteten Zuwendung wesentlich freundlicher auf eine anschließende Bitte und bieten mehr zum Tech-Transfer an.

→ Sogenannte "Ultra-Rich-Planeten" können wesentlich mehr bzw. schneller produzieren als normale Planeten. Spezialisieren Sie diese Welten deshalb auf Produktion und Forschung. Ackerbau kann auch, nach Erforschung einiger landwirtschaftlicher Wissenschaften ("soil enrichment", "hydroponic farm"), auf "Ultra-Poor-Planeten" betrieben werden. Mit entsprechend vie-







Wenn Sie genügend gute Ausrüstungen für Ihre Bodentruppen erforscht haben, brauchen Sie auch keine Angst vor einer Verteidiger-Übermacht haben.

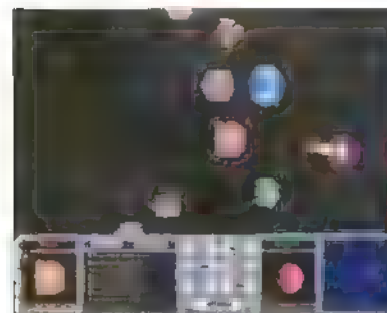


Geschafft! Diese Aufstellung zeigt Ihnen, wie "gut" Sie die an Sie gestellten Herausforderungen gemeistert haben.

len Frachtern ist die Versorgung Ihrer Industrie- und Forschungsstandorte kein Problem!

→ Da Sie im späteren Spiel sehr viel Geld verdienen werden, schadet es nicht, alle verfügbaren Gebäude auf jedem Planeten zu errichten. Die Erhaltungskosten fallen nicht ins Gewicht. Insbesondere die Gebäude zur Steigerung der Moral werden zunächst unterschätzt. Dabei produziert ein Volk mit hoher Moral deutlich schneller!

→ Wenn Sie eine Kampfflotte aufbauen, weisen Sie dieser alle Ihre Schiffsführer zu, deren verschiedene Boni zusammen mit Ihrer Technologie die relevanten Flotten-Werte deutlich erhöhen. Somit werden Sie immer derjenige sein, der zuerst schießt, womit die meisten Gefechte so gut



Selbst die mächtige Star-Fortress der Antarianer hält dem Beschuß eines Stellar Converters nicht lange stand!



## TECHNOLOGIEN

### POWER

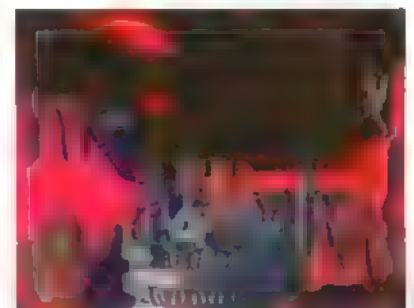
SAR=Schiffsausrüstung; PV=Planetenverteidigung; SP=Schadenspunkte; CP=Command-Punkte; BP=Bewegungspunkte  
rot: unbedingt selbst erforschen, wenn es nicht angeboten wird  
grün: von anderen Rassen besorgen lassen

Kosten	Einheit	Funktion
50	Nuclear Drive Nuclear Bomb Freighters	Basisantrieb für Raumschiffe (SAR) Bombe zur Bombardierung während des Kampfes (SAR) Frachter zur Versorgung von "armen Kolonien"
80	Colony Ship Transport Outpost Ship	errichtet Kolonie auf unbesiedelten Planeten Truppentransporter für Invasionstruppen errichtet "Tankstelle" auf unbesiedelten Planeten
250	Fusion Drive Fusion Bomb Augmented Engines	besserer Antrieb im All und im Kampf (SAR) bessere Bombe (SAR) höhere Geschwindigkeit im Kampf (SAR)
900	Ion Pulse Cannon  Ion Drive Shield Capacitator	Kanone, wirkungslos gegen Monster und Antarianer; 2-14 SP (SAR) noch besserer Antrieb im All und im Kampf (SAR) lädt beschädigte Schilde schneller auf (SAR)
2000	Anti-Matter Torpedoes Anti-Matter Bomb Anti-Matter Drive	Basistorpedo 25 SP (SAR) noch bessere Bombe (SAR) ganz guter Antrieb im All und im Kampf (SAR)
2750	Transporters  Food Replication	Enterkommandos können aus noch größerer Entfernung angreifen (SAR) wandelt Produktion in Nahrung um, wenn nötig
3500	High Energy Focus  Energy Absorber Megafluxers	konzentriert Strahlenangriffe auf Schwachpunkt des Gegners (SAR) nimmt Energie von Beschuß auf; kann anschl. abgefeuert werden (SAR) vergrößern Schiffsraum um 25% (SAR)
4500	Proton Torpedo  Hyper Drive Hyper-X Capacitors	Torpedo, der mit Lichtgeschw. fliegt und sofort trifft 40 SP (SAR) sehr guter Antrieb im All und im Kampf (SAR) 2x Strahlenangriff; danach eine Runde Pause oder Normalfeuer (SAR)
10000	Interphased Drive Plasma Torpedo Neutronium Bomb	besten Antrieb im All und im Kampf (SAR) mächtigster Torpedo 120 SP (SAR) stärkste Bombe (SAR)



## DIE ANTARIANER

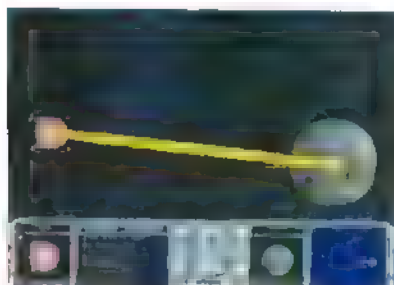
Die Antarianer sind zu Beginn des Spieles sehr starke Gegner, bieten jedoch auch eine enorme Chance: Durch Eroberung und anschließende Verschrottung ("scrap") eines ihrer Schiffe gelangen Sie, womöglich schon sehr früh, in den Besitz des "particle beam", des "damper field" und vor allem des "xentronium armor", die weitaus beste Panzerung im Spiel. Das Ergebnis der Verschrottung ist zufällig, also vorher abspeichern. Wenn Sie in Ihrer Forschung fortgeschritten sind und über einige starke Schiffe (und Helden darin) verfügen, sind die Antarianer keine richtige Bedrohung mehr. Sie sind nur zu Beginn sehr lästig, wenn Ihre Anstrengungen noch ganz anderen Themen gewidmet sind. Durch eine kleine Video-Sequenz kündigen sie ihr Erscheinen an; hier sollten Sie immer einen neuen Spielstand anlegen, da es rein zufällig ist, über wen dann hergefallen wird. Es erwischt ebensooft auch andere Rassen. Sie greifen nur schlecht geschützte Planeten an und niemals solche, bei denen eine starke Flotte steht. Plazieren Sie Ihre Schiffe also einen Zug entfernt von solchen Systemen, damit sie auch in die Falle gehen. Später, wenn die Schiffe schnell sind oder Sie schon das "star-gate" besitzen, ist das alles kein Problem mehr, eher eine willkommene Abwechslung in einem zu ruhigen Universum.





## Auf einen Blick:

- Technologien: Physics, Computers
- So besiegen Sie den Guardian
- Rassenspezifische Strategien
- Nach der Eroberung von Orion



Mit dem Stellar Converter schalten Sie auf der Stelle alle Verteidigungsanlagen gegnerischer Planeten aus.

wie gewonnen sind. Aus diesem Grunde sollten Sie zunächst eine starke Flotte aufbauen, nicht mehrere schwache.

→ Achten Sie auf die sogenannten "command points", die Sie durch den Bau von Star-Bases bzw. deren Upgrades, durch die Kommunikationstechniken und durch die Art Ihrer Regierungsform erhalten. Sobald Sie zu viele Raumschiffe besitzen (rot dargestellt, negative command points), wird es sehr teuer! Dann müssen Sie neue Planeten besiedeln, um dort weitere Star-Bases bauen zu können und/oder eben die Kommunikationstechniken weiter erforschen.

→ Nach der unfreundlichen Übernahme feindlicher Welten sollten Sie zuerst das "alien management center" errichten (durch Kauf sofort) und anschließend die "marine barracks", da die eingeborene Bevölkerung eventuell meutert und Ihre Anstrengungen umsonst waren. Vor größeren Eroberungsfeldzügen sollte deshalb immer etwas gespart werden, damit die wichtigsten Gebäude gekauft werden können. Die Option "Ausrottung der Eingeborenen", die manchen Regierungsformen zur Verfügung steht, bringt weiter keine großen Vorteile und verschlechtert Ihr Ansehen. Sehr wichtig ist es, eben eroberte oder neu kolonisierte Planeten durch Ihre Flotte gut zu schützen, da der Feind dort

## TECHNOLOGIEN



### PHYSICS

SAR=Schiffsausrüstung; PV=Planetenverteidigung; SP=Schadenspunkte; CP=Command-Punkte; BP=Bewegungspunkte

rot: unbedingt selbst erforschen, wenn es nicht angeboten wird

grün: von anderen Rassen besorgen lassen

Kosten	Einheit	Funktion
50	Laser Cannon Laser Rifle Space Scanner	Kanone, 1-4SP (SAR) Gewehr; Bodenkampf und Schiffsverteidigung +5 entdeckt feindl. Schiffe im All je nach Größe
150	Fusion Beam Fusion Rifle	Kanone, 2-6 SP (SAR) Gewehr; Bodenkampf u. Schiffsverteidigung +10
250	Tachyon Scanner Battle Scanner	besserer Scanner, feindliche Raketenablenkung -20 Trefferchance +50; Schiffe "sehen" 2 Parsecs weiter bei Reisen im All +1 CP; Schiffe im Umkreis von 3 Parsecs können umgelenkt werden
	Tachyon Communications	
900	Neutron Blaster Neutron Scanner	Kanone, 3-12 SP, tötet feindl. Besatzungen noch besserer Scanner, feindl. Raketenablenkung -40
1150	Tractor Beam	hält Schiffe und Monster fest; 6 T.B. halten einen Doom-Star (SAR)
	Graviton Beam Planetary Gravity Generator	Kanone; 3-15 SP gleicht Schwerkraft auf Planeten aus
1500	Jump Gate	+3 Parsecs Geschwindigkeit bei Reisen zwischen eigenen Planeten
	Subspace Communications	ersetzt tach-comm.; Schiffe bis 6 Parsecs Umkreis erreichbar, +2 CP
2000	Phasors Phasor Rifle Multi-Phased Shields	Kanone; 5-20 SP (SAR) Gewehr; Bodenkampf und Schiffsverteidigung +20 Schildkraft +50%
3500	Plasma Cannon Plasma Rifle Plasma Web	Kanone; 6-30 SP (SAR) bestes Gewehr; Bodenkampf und Schiffsverteidigung +30 "Umhüllungs"-Waffe; 5-20 SP -5 SP pro Runde
4500	Disruptor Cannon Dimensional Portal	gute Kanone; 40 SP (SAR) ermöglicht Angriff gegen Antares
6000	Sensors Mauler Device Hyperspace Communications	8 Parsecs Sicht im All; feindliche Raketenablenkung -70 sehr gute Kanone; 100 SP (SAR) ersetzt sub-s-comm. Schiffe sind überall erreichbar; +3 CP
15000	Time Warp Facilitator Stellar Converter	Schiff kann 2x pro Runde angreifen (SAR) mächtigste Kanone; 1.600 SP; (SAR) u. PV; vernichtet ganze Planeten



## SO BESIEGEN SIE DEN GUARDIAN

Der Guardian stellt wieder eine der größeren Herausforderungen des Spiels dar: Er besitzt das "lightning-field", das ihn nahezu unempfindlich gegen Raketen macht (es wird davon ausgegangen, daß Sie Orion früh im Spiel finden und deshalb die starken Waffen noch nicht besitzen). Er nimmt deutlich Schaden, wenn er mit dem "gyro-destabilizer" herumgewirbelt oder mit "heavy gauss canons" beschossen wird. Seine Waffen sind jedoch tödlich und bedeuten, je nach Stand Ihrer Entwicklung, eine empfindliche Dezimierung Ihrer Flotte. Das beste Mittel gegen ihn ist das "stasis-field", da er, darin gefangen, selbst nicht mehr zum Schuß kommt. Diesen Kampf sollten Sie unbedingt selbst führen, da

der PC mit dieser Waffe nicht umgehen kann. Ein stark gepanzertes, schnelles Schiff ("augmented engines") mit einem "stasis-field" reicht theoretisch aus, um ihn zu bezwingen: Das Schiff wird direkt neben ihn gebracht, feuert die Waffen ab und unbedingt zuletzt (in der Waffenanzeige zweimal darauf klicken; Schrift wird dann rot) das "stasis-field". Mit "done" wird die Runde beendet. Er kann nichts machen, weshalb Sie keinen Schaden mehr nehmen. Nun entlassen Sie ihn wieder aus dem Feld, beschießen ihn wieder mit Ihren Kanonen, versetzen ihn wieder in "stasis" und so fort. Bald wird er dahinscheiden, und Orion, ein starkes Kampfschiff mit einem Helden und einige tolle Waffen gehören Ihnen!



ansonsten leichte Beute findet und Ihre wertvollen Technologien erhalten kann. Das "alien management center" brauchen Sie übrigens nicht, wenn Sie ein Planetensystem geschenkt bekommen.

→ Der Platz in Ihren Raumschiffen ist immer begrenzt. Gleichartige Waffen können Sie in erhöhter Anzahl in einem Slot platzieren. Gerade bei sogenannten "point defense weapons", die zur Abwehr feindlicher Missiles dienen, ist dies ein großer Vorteil, da Sie davon schon mehrere brauchen, um die feindlichen Geschosse zerstören zu können. Mehrere "gauss canons" in einem Slot können schon beträchtlichen Schaden anrichten und sind natürlich wirkungsvoller durch zusammengefaßtes Feuer, als wenn sie nacheinander schießen würden.

### Rassenspezifische Strategien

Wie Sie in diesem Spiel vorgehen, wird zum großen Teil durch die Wahl der Rasse bestimmt. Der wichtigste Unterschied besteht wohl in der Fähigkeit "creative", da Sie damit alle Technologien erforschen können. Aus diesem Grunde sollten sie Ihr erstes Spiel als Pylon starten, damit Sie ein Gefühl für die Wirkungsweisen der verschiedenen Waffen, Gebäude und Errungenschaften ("achievements") entwickeln können. Wie gesagt, erforscht der Pylon immer gleich einen ganzen Themenbereich. Aus diesem Grunde ist diese Rasse anderen in der Forschung

weit voraus. Nutzen Sie den Vorsprung, indem Sie zunächst alles erforschen, was Ihre Produktion und Forschung beschleunigt, sowie die Gebiete der Umweltverbesserung und des Ackerbaus. Da andere Rassen sich oftmals auf ein Gebiet spezialisieren, können Sie bessere Waffen (etwa die "disrupter-canon") gegen eine Ihrer Umwelttechnologien eintauschen. Tun Sie alles, damit Ihre Bevölkerungen schnell wachsen, um auch über entsprechendes Arbeits- und Forschungspotential verfügen zu können. Da Sie weit voraus sind, brauchen Sie nicht aktiv zu spionieren; vielmehr müssen Sie darauf achten, Ihre Spionageabwehr auszubauen, da die anderen bei Ihnen natürlich sehr viel holen können. Ein kleiner Scout, hin und wieder unterstützt durch ein Outpost-Schiff, erkundet nebenher das Universum, damit Sie bald wissen, wo sich Orion und die anderen Rassen befinden. Im Prinzip können Sie das Spiel gewinnen, wenn Sie sich friedlich und kooperativ verhalten und irgendwann, wenn Sie genug Schiffe und starke Waffen besitzen, die Antarianer überfallen. Sie haben immer genügend Technologie, um damit zu handeln, stellen aber deshalb auch eine lohnende Beute für manchen expansionssüchtigen Konkurrenten dar. Aus diesem Grunde sollten Sie Ihre Planeten mit den bestmöglichen Systemen und, sobald möglich, mit einer abschreckenden Flotte schützen.



Mit der Funktion "scrap" im Flottenbildschirm können Sie Schiffe verschrotten. Sollte ein gekapertes Feindschiff über Technologien verfügen, die Sie noch nicht erforscht haben, werden Ihnen diese nun zugänglich. Dies rentiert sich besonders bei den Schiffen der Antarianer!

## TECHNOLOGIEN

### COMPUTERS

Kosten	Einheit	Funktion
50	Electronic Computer	Basiscomputer, Trefferchance +25
150	Research Laboratory Optronic Computer	5 RP +1 RP pro Wissenschaftler, besserer Computer, Trefferchance +50
	Dauntless Guidance System	Freund-/Feind-Kennung u. automatische Zielerkennung
400	Neural Scanner	+10 für Spionage
	Scout Lab	je nach Größe des Schiffs zusätzl. RP, +10 gegen Monster
	Security Stations	+20 für Schiffsverteidigung gegen Enterkommandos
900	Positronic Computer	noch besserer Computer, Trefferchance +75
	Holo Simulator Planetary Supercomputer	Moral auf Planeten +20% 10 RP +2 RP pro Wissenschaftler
1500	Rangemaster Targeting	gleicht Entfernungs- Ungenauigkeit einiger Strahlenwaffen zu 2/3 aus
	Cyber Security Link Emissions Guidance System	+10 für Spionage lenkt Missiles zum Antrieb des Zieles
2750	Cybertronic Computer	noch besserer Computer, Trefferchance +100
	Autolab	+30 RP
	Structural Analyzer	doppelter Schaden bei Treffer
3500	Android Farmers	+3 Nahrung pro A.-Farmer
	Android Workers	-1 Produktion
	Android Scientists	3 Produktionseinheiten mehr als Arbeiter auf Planeten - 1 Produktion
4500	Virtual Reality Network Galactic Cybernet	3 RP mehr als Wissenschaftler auf Planeten; -1 Produktion
6000	Achilles Targeting	+20% Moral 15 RP +3 pro Wissenschaftler
	Pleasure Dome Moleculartronic Computer	Panzerung wird ignoriert; Trefferchance x3 +30% Moral bester Computer, Trefferchance +125

### NACH DER EROBERUNG

Es ist leider zufallsbedingt, wie Ihre Belohnung aussieht. Sie können folgende Systeme erhalten:

- death ray (im Test immer): tötet feindliche Besatzungen
- black hole generator (nicht immer): vernichtet ein Schiff nach dem 3. Zug
- reflectionshield (selten): reflektiert Strahlenangriffe
- particle beam (selten): starke Kanone
- damper field (meistens): reduziert alle Schäden enorm, macht Schilde überflüssig

Speichern Sie also vor dem Angriff ab, da es schade wäre, eines dieser praktischen Dinge nicht zu besitzen.





## Auf einen Blick:

- Der Rest der Welt
- Technologien: Construction

### Der Rest der Welt

Andere Rassen, die nicht über das "creative"-Talent verfügen, müssen sich die nicht selbst erforschenbaren Technologien durch Tausch, Forderung oder Eroberung aneignen. Mit anderen Worten: Sie müssen spionieren, erpressen und Kriege führen. Wie beim Thema "Diplomatie" bereits angedeutet, ist die Forderung ("demand") dann erfolgversprechend, wenn eine andere Rasse

- Krieg führt und sich in arger Bedrängnis befindet
- beim Spionieren erwischt wird
- derart von Ihrer Macht beeindruckt ist, daß sie es sich nicht mit Ihnen verschmerzen will
- Sie ungemein toll findet

Speichern Sie vor einer Forderung immer ab, da es oftmals auch ganz anders kommt, als Sie sich das gedacht haben. Übrigens: Ein kleines Geschenk ("offer gift") vorher vergrößert die Bereitschaft, Ihnen etwas zu überlassen, oftmals enorm. Sobald Psilons im Spiel sind, sollten Sie mit diesen ein freundschaftliches Verhältnis aufbauen, da Sie von denen natürlich am meisten bekommen können. Später können Sie dann über sie herfallen und sich deren Erkenntnisse aneignen. Achten Sie immer darauf, ob eine andere Rasse mit den Psilons Krieg führt, um eventuell einzugreifen, da es nicht in Ihrem Interesse liegen kann, daß sich andere das Pylon-Wissen aneignen. Auch hier gilt: Je mehr Technologien Sie besitzen, desto größer sollten Ihre Anstrengungen in Bezug auf die Spionageabwehr sein! Im nachfolgenden Info-Kasten "Technologien" wird darauf hingewiesen, welche davon Sie auf jeden Fall selbst erforschen sollten und welche eingetauscht werden können bzw. erobert werden müssen.

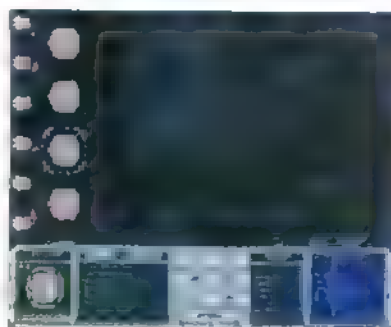
## TECHNOLOGIEN



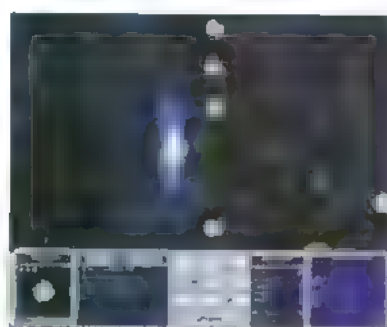
### CONSTRUCTION

SAR=Schiffsausrüstung; PV=Planetenverteidigung;  
SP=Schadenspunkte; CP=Command-Punkte; BP=Bewegungspunkte  
rot: unbedingt selbst erforschen, wenn es nicht angeboten wird  
grün: von anderen Rassen besorgen lassen

Kosten	Einheit	Funktion
Vorhanden	Colony Base Marrine Barracks Star Base	Kolonisierung anderer Planeten im gleichen System Kasernen; heben Moral auf neuen Planeten Basisverteidigungssatellit (PV)
80	Anti-Missile Rockets Fighter Bays Reinforced Hull	Raketenabwehr (SAR) kleine Kampfflieger (SAR) Trefferpunkte der Struktur x3 (SAR)
150	Automated Factories Missile Base Heavy Armor	beschleunigt Konstruktionen Raketenabschußrampen (PV) Trefferpunkte der Panzerung x3 (SAR)
250	Battle Pods Troop Pods Survival Pods	vergrößert Schiffsraum um 50% (SAR) mehr Verteidigungstruppen an Bord (SAR) evtl. vorhandener Schiffs-Führer wird nach Abschuß gerettet (SAR)
400	Space Port Armor Barracks Fighter Garrison	erhöhte Einnahmen der Kolonie Panzer zur Verteidigung gegen Invasoren (PV) Jagdflieger (PV)
650	Robo Mining Plant Battle Station Powered Armor	erhöhte Produktion stärkerer Verteidigungssatellit (PV) bessere Rüstung für Marines und Invasoren
900	Fast Missile Racks Assault Shuttles Advanced Damage Control	schnellere Schußfolge (SAR) Schiffe aus einiger Entfernung entern (SAR) Schadensbehebung während des Kampfes (SAR)
1150	Titan Construction Ground Batteries Battleoids	zweitgrößtes Kampfschiff PV Kampfroboter, besser als Panzer (PV)
1500	Recyclotron Artificial Planet Automated Repair Unit	Produktionssteigerung; vermindert Umweltverschmutzung künstlicher Planet bessere Schadensbehebung während des Kampfes
2000	Robotic Factory Bomber Bays	erhöhte Produktion kleine Flieger, die Schiffe und Planeten angreifen (SAR)
3500	Core Waste Dumps Deep Core Mine	keine Abfälle mehr beschleunigt Produktion
6000	Star Fortress Heavy Fighters Advanced City Planning	besten Verteidigungssatellit (PV) schwere Jäger (SAR) vergrößert Bevölkerung
7500	Doom Star Construction Artemis System Net	mächtigstes Kampfschiff ("Todesstern") Minennetz gegen Raumschiffe (PV)



Ob es unserer Rumpfflotte gelingen wird, die wenigen Antarianer zu besiegen?



Nein, das war wohl nichts! Nichts wie weg, um zu retten, was noch zu retten ist!



Jetzt aber! Es lohnt sich nicht, die Star-Fortress zu erobern, da sich diese sofort selbst zerstört.



**STRECK DIE HAND NACH DER WELT AUS!**

# ENIX GAME SOFTWARE CONTEST

## ENIX SPIELE-SOFTWARE-WETTBEWERB II

Der vorige Spielwettbewerb entsprang dem Wunsch, weltweit mehr Spieleentwickler aufzuspüren. Das Echo war überraschend stark: 694 Beiträge aus 28 Ländern gingen bei uns ein; den ruhmreichen Grand Prix trug ein Spiel aus Chile davon. Der Wettbewerb erwies sich damit als Brennpunkt für Ideen aus der ganzen Welt. Dabei will ENIX aber nicht stehenbleiben. Hiermit rufen wir den "ENIX GAME SOFTWARE CONTEST II" für 1997 aus mit Preisen im Gesamtwert von 400.000 US-Dollar. Aufgerufen sind alle, die Lust haben, der Welt neue Wege in Sachen Computerspiele zu zeigen. Heran also, wer es wagt, der Welt die schlaue Stirn zu bieten!

Wir wollen so viele Beiträge wie möglich — und der Sieger könntest du sein!

Preise im Gesamtwert von

# US\$400.000

●Grand Prix × 1●US\$200.000 ●Sonderpreis × 2●US\$50.000 ●Auszeichnung × 20●US\$5.000

- **Voraussetzungen für die Teilnahme:** Prinzipiell gelten keinerlei Einschränkungen betreffend Staatsangehörigkeit, Alter, Geschlecht, Amateur- oder Profi-Status; auch die Spielkategorie ist beliebig.
- **Beiträge:** Eingereichte Programme müssen bisher unveröffentlicht sein und unter Windows 95, Windows 3.1, MS-DOS 6.0 oder höher oder Macintosh System 7.0 oder höher laufen.
- **Einsendeschluß:** 20.12.1997 (Posteingangsdatum).
- **Beurteilungskriterien:** Die vom Contest Executive Committee ausgesuchte Jury bewertet Spiele nach deren Potential, neue Wege zur Unterhaltung im 21. Jahrhundert zu erschließen.

- **Einsendeverfahren:** Wettbewerber können die Teilnahmebedingungen auf unserer Homepage (<http://www.enix.co.jp/>) erfahren und dort auch Beiträge einreichen. Die Homepage enthält außerdem auch eine Fülle von Informationen über ENIX Corporation. Wer keinen Zugang zum Internet hat, kann ENIX Corporation auch per Post um die Teilnahmebedingungen bitten. Die Teilnahmebedingungen liegen auf Japanisch und auf Englisch vor. Vergeßt nicht, den Absender eindeutig lesbar anzugeben.

Achtung! Bitte lest vor Eingabe eurer Beiträge die Teilnahmebedingungen sorgfältig durch.

<http://www.enix.co.jp/>



**ENIX CORPORATION**

Entry Manager, Contest Executive Committee  
4-31-8 Yoyogi, Shibuya-ku, Tokyo, 151 Japan

Gegründet 1975. Fand insgesamt 19.300.000 begeisterte Käufer für Software der Fiesenhitserie "Dragon Quest". Publiziert außerdem Comics und produziert Spielzeug. Entwickelt zur Zeit Unterhaltungsprodukte ganz neuer Art!







## Auf einen Blick:

- Kampf im Welt-raum
- Technologien: Chemistry, Sociology, Biology
- Drei Sieg-Strategien

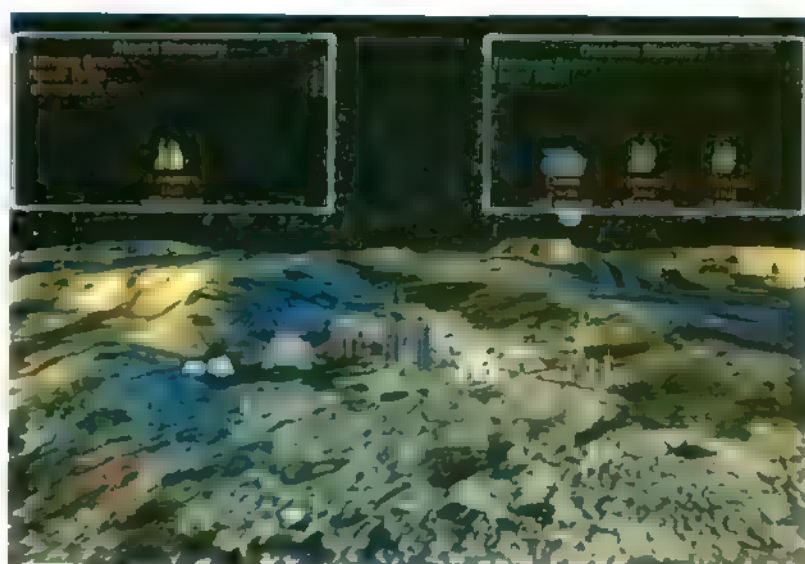
sen. Natürlich handelt es sich dabei nicht um ein Dogma, sondern nur um eine Empfehlung. Mit dem "stellar converter" ist das Spiel sicher einfacher und schneller zu gewinnen; es geht aber auch ohne. Wenn es Ihnen hauptsächlich darum geht, weitere Waffensysteme zu erhalten, kommt Ihnen die neue Möglichkeit, feindliche Schiffe kapern zu können, sehr entgegen, da Sie die darin enthaltenen Technologien nach Verschrottung verwenden können. Aus diesem Grunde rentiert sich das Kapern

natürlich nur dann, wenn der Feind über etwas Lohnendes verfügt. Ihre Flotte sollte für dieses Vorhaben entsprechend gerüstet sein: Tractor beams, assault shuttles und troop pods gehören zur Standardausrüstung des Kaper-Kommandeurs.

## Kampf im Weltraum

Es ginge über den Rahmen des hier Darstellbaren hinaus, alle Wirkungsweisen der mannigfaltigen Waffen zu beschreiben; außerdem wird die Faszination des Spieles gerade dadurch bestimmt, herauszufinden, wie die neue Errungenschaft wirkt. Dennoch einige Tips:

- Die "fighters", "bombers" und "heavy fighters" sind immer mit den bestmöglichen Bomben und Strahlenwaffen ausgerüstet. Effektiv sind sie jedoch nur in großer Anzahl. Bauen Sie hierzu einige Titans oder Doom-



Ein angeheuerter Bulrathi-Held (Commodore Grak) vergrößert die Angriffskraft Ihrer Bodentruppen enorm. Da hilft auch der feindliche Panzer nichts mehr.

Stars, die ausschließlich als Träger für diese kleinen Fighter fungieren.

- Bündeln Sie viele gleiche Waffensysteme in einem Slot. Besonders zu Beginn ist dies empfehlenswert, da Sie noch nicht über viele verschiedene Systeme verfügen. Eine Laserkanone richtet nicht viel Schaden an, 10 davon in einem Slot, die alle gleichzeitig feuern, sind jedoch nicht zu verachten!

- Rüsten Sie viele kleine Raumschiffe mit einem oder zwei Torpedos bzw. Raketen aus. Das geht schnell und bringt Masse in Ihre Flotte. Die großen Schiffe agieren mit ihren Strahlenwaffen und dgl. vorne am Feind, während die kleinen von hinten schießen. Außerdem wird so der Computergegner gezwungen, seine Maßnahmen auf viele Schiffe zu verteilen, wodurch er sich nicht auf die wertvolleren, großen Pötte konzentrieren kann.



## TECHNOLOGIEN

### CHEMISTRY

Kosten	Einheit	Funktion
50	Nuclear Missile Titanium Armor Extended Fuel Tanks Standard Fuel Cells	Basisrakete, SAR und PV Basisschiffs- und Truppenpanzerung vergrößert Reichweite der Schiffe (SAR) +50% Basisschiffstanks (SAR), 4 Parsecs
250	Deuterium Fuel Cells Tritanium Armor	bessere Schiffstanks (SAR), 6 Parsecs verbesserte Panzerung +100%
650	Merculite Missile Pollution Processor	verbesserte Rakete, SAR u. PV Basisabfallbeseitigung
1150	Pulson Missile Iridium Fuel Cells Atmospheric Renewer	noch bessere Rakete, SAR u. PV bessere Schiffstanks (SAR), 9 Parsecs bessere Abfallbeseitigung; kumulativ mit poll.-processor
2000	Nano Disassemblers Zortrium Armor Microlite Construction	weniger Abfall (=bessere Produktivität) verbesserte Panzerung, +300% Produktion +1
4500	Zeon Missiles Neutronium Armor Uridium Fuel Cells	beste Rakete, SAR u. PV sehr gute Panzerung, +500% sehr gute Schiffstanks (SAR), 12 Parsecs
10000	Thorium Fuel Cells Adamantium Armor	beste Tanks, unbegrenzte Reichweite beste selbsterforschbare Panzerung, +700%



## TECHNOLOGIEN

### SOCIOLOGY

Kosten	Einheit	Funktion
150	Space Academy	erhöht Erfahrungsstufe der Truppen +1 Stufe
650	Alien Management Center Xeno Psychology	beseitigt 20%igen Moralver- lust bei eroberten Völkern Diplomatie +30
1150	Planetary Stock Exchange	Planeteneinkommen +100%
2000	Astro University	jeder Farmer, Forscher oder Arbeiter; +1 Produktion
4500	Imperium, Confederation Federation, Galactic Unification	bessere Regierung, verschiedene Vorteile je nach der ursprünglichen Form des Regimes verfügbar
6000	Galactic Currency Exchange	Gesamteinkommen +50%

SAR=Schiffsausrüstung; PV=Planetenverteidigung;  
SP=Schadenspunkte; CP=Command-Punkte; BP=Bewegungspunkte  
rot: unbedingt selbst erforschen, wenn es nicht angeboten wird  
grün: von anderen Rassen besorgen lassen









Auf einen Blick:

• Technologien:  
Force Fields



Der Guardian im stasis-field sieht seinem Ende entgegen. Nur noch ein paar Minuten...



Wenn Sie zu beliebt sind, werden Sie Alleinherrscher. Das Spiel ist dann gewonnen, aber vorbei.



Diese Rendersequenz stimmt Sie auf die bevorstehende Schlacht mit den Antarianern ein.

■ Die Eroberung feindlicher Starbases bringt wenig, da die Basis nach der Einnahme des Planeten nicht mehr zur Verfügung steht. Ein "raid" ist hier eher zu empfehlen.

■ Sofern Ihre Rasse nicht telepatisch veranlagt ist ("Elerians"), müssen die Planeten erst durch Ihre Bodentruppen gestürmt werden. Greifen Sie, wenn möglich, immer mit Übermacht an. Allerdings kosten auch Transporter Command-Punkte, also müssen Sie vorher ein wenig rechnen!

■ Erforschen oder erobern Sie auf jeden Fall die "star gate"-

## TECHNOLOGIEN



### FORCE FIELDS

SAR=Schiffsausrüstung; PV=Planetenverteidigung; SP=Schadenspunkte;  
CP=Command-Punkte; BP=Bewegungspunkte  
rot: unbedingt selbst erforschen, wenn es nicht angeboten wird  
grün: von anderen Rassen besorgen lassen

Kosten	Einheit	Funktion
250	<b>Class I Shield</b> <b>Mass Driver</b> <b>ECM Jammer</b>	Basis-Schild Kanone; 6 SP vermindert Trefferchance feindlicher Missiles um 70
650	<b>Anti-Grav Harness</b> <b>Inertial Stabilizer</b> <b>Gyro Destabilizer</b>	Kampfanzug für Marines; Bodenkampf und Schiffsverteidigung +10 Verteidigung gegen Strahlenangriff +50; -50% BP bei Drehung (SAR) Waffe; 3-7 Schadenspunkte x Schiffsgröße (SAR)
900	<b>Class III Shield</b> <b>Warp Dissipater</b> <b>Planetary Radiation Shield</b>	besserer Schild verhindert Flucht des Feindes (SAR) verbessert Umwelt verstrahlter Planeten; -5 SP bei feindl. Bombardierung nur sinnvoll, wenn man verstrahlte Planeten hat
1500	<b>Stealth Field</b> <b>Personal Shield</b> <b>Stealth Suit</b>	Schiff ist auf Galaxie-Karte nicht sichtbar (SAR) Bodenkampf und Schiffsverteidigung +20 +10 für Spionage
2000	<b>Lightning Field</b> <b>Pulsar</b> <b>Warp Field Interdictor</b>	Raketenabwehr für Schiffe; 50% Chance, angr. Missiles zu zerstören (SAR) Waffe; Schaden innerhalb 6 Felder 2-24 SP pro Schiffsklasse (SAR) verlangsamt feindl. Schiffe innerhalb 2 Parsecs auf 1 Parsec/Runde (PV)
2750	<b>Class V Shield</b> <b>Gauss Cannon</b> <b>Multi-Wave ECM Jammer</b>	noch besserer Schild Kanone; 18 SP (SAR) vermindert Trefferchance feindl. Missiles um 100
3500	<b>Cloaking Device</b> <b>Stasis Field</b> <b>Hard Shields</b>	Tarnung; vermindert Trefferchance feindl. Strahlenangr. um 80 funktioniert nur, wenn Schiff nicht angreift (SAR) Waffe; Feind kann nichts tun und nicht angegriffen werden (SAR) jeder Schaden -3; auch in Nebeln sind Schilde funktionstüchtig (SAR)
4500	<b>Class VII Shield</b> <b>Wide Area Jammer</b> <b>Planetary Flux Shield</b>	guter Schild vermindert Trefferchance feindl. Missiles um 130 gegen Schiff und um 70 gegen Rest der Flotte ersetzt Radiation Shield. -10 Bombenschaden
7500	<b>Subspace Teleporter</b> <b>Displacement Device</b> <b>Inertial Nullifier</b>	teleportiert Schiff im Kampf bis zu 18 Felder -30 Trefferchance für alle feindl. Angriffe Verteidigung gegen Strahlenangriff +100; Drehung verbraucht keine MP mehr (SAR)
15000	<b>Class X Shield</b> <b>Phasing Cloak</b> <b>Planetary Barrier Shield</b>	besten Schild Schiff kann nicht angegriffen werden, solange es selbst nicht attackiert -20 Bombenschaden; keine Invasion möglich, solange Schild steht (PV)

Technologie. Damit sind Sie in der Lage, von einem Ihrer Planeten oder Outposts in nur einer Runde zu einem gefährdeten Planeten zu springen. Aus diesem Grunde rentieren sich auch im späteren Verlauf Out-

posts, damit der nächste Sprungpunkt immer in der Nähe ist.

■ Sie müssen später nicht alle Planeten erobern. Ein vollständiges Bombardement oder die Vernichtung durch den "stellar

converter" sind oft von Vorteil, da neue Welten, wie gesagt, geschützt werden müssen und zu viele davon einen zu großen Teil Ihrer Flotte unnötig binden würden.

Uwe Symanek

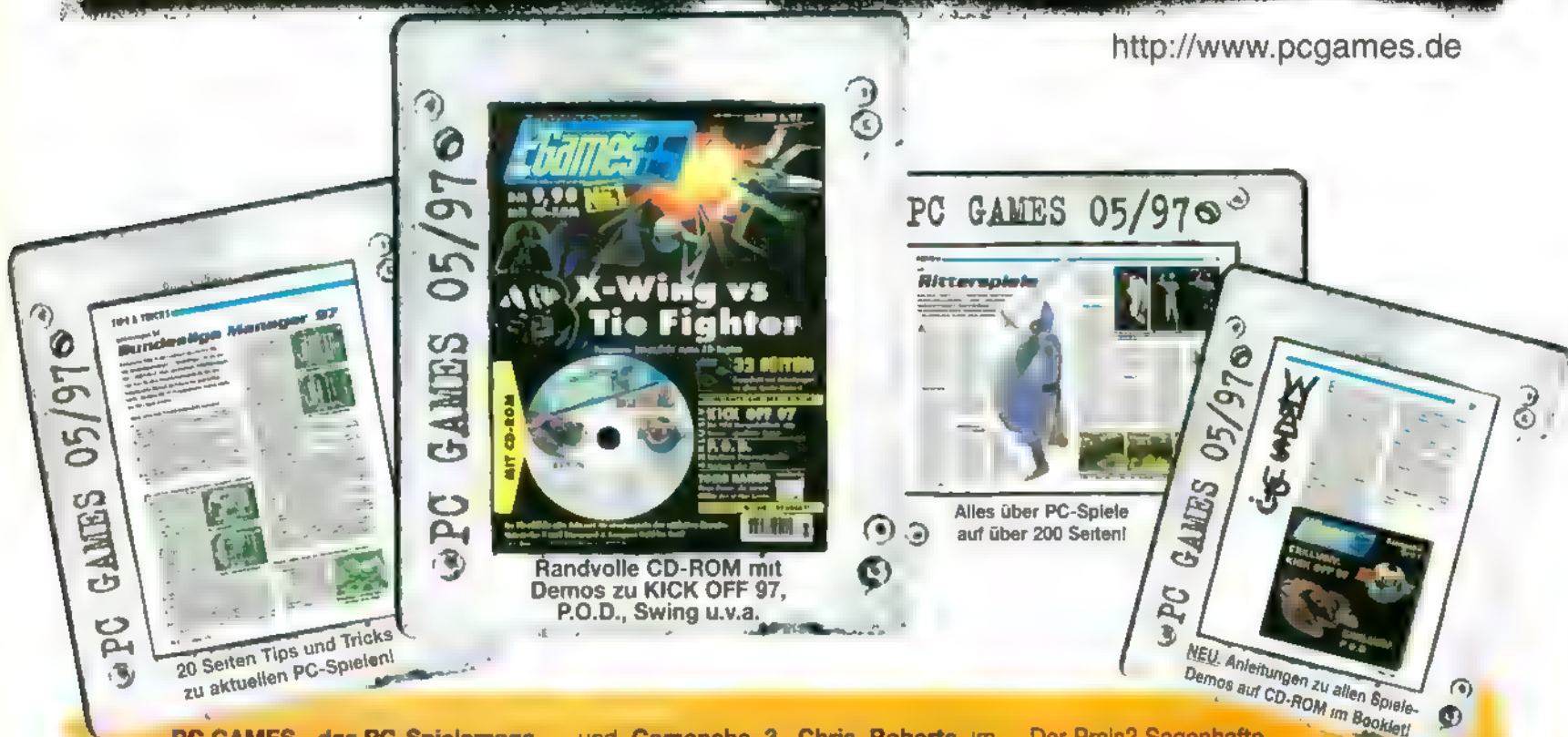


# PC GAMES:

## Damit Sie wissen

## was gespielt wird!

<http://www.pcgames.de>



**PC GAMES** - das PC-Spielemagazin Nr. 1 - testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 5/97: Das Star Wars-Actionspiel **X-Wing vs. Tie Fighter** im Vorabtest. Ausführliche Berichte über **Command & Conquer Gold**, **Formel 1**

und **Comanche 3**. **Chris Roberts** im Interview - was will Mr. Wing Commander mit seiner neuen Firma erreichen? Special: alle **Echtzeit-Strategiespiele** der nächsten Monate im Überblick (u. a. **Dark Reign**, **Siege**, **Myth**, **StarCraft**)  
**Tips & Tricks:** Komplettlösungen zu **Das Schwarze Auge 3**, **Das Hexagon-Kartell** und **M.A.X.**

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!

Oder für DM 19,80: **PC GAMES PLUS:** PC GAMES plus CD-ROM plus ein komplettes Spiel!

**COMPUTEC**  
VERLAG

Deutschlands großer  
Fachverlag für Computer-  
und Videospielmagazine.

## JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



# ERSTE + HILFE

## Privateer 2

Der Jincilla Skull ist ein schwerer Gegner. Wenn man ihn aber ohne größere Probleme zerstören möchte, hält man einfach sein Raumschiff an und reizt den Gegner. Dieser fliegt dann frontal auf einen zu und kann mit einigen Treffern aus der Bordkanone leicht zerstört werden.

Tim Riedel

## Fire Fight

Während man Fire Fight spielt, drückt man C, W und + auf dem Nummernblock. Dann kann man mit F12 ein Cheatmenü aufrufen, in dem man seine Schilde aufladen kann oder sich alle Waffen geben kann. Wahlweise kann auch Unverletzbarkeit aktiviert werden.

Robert Busse

## Sim Park

Diese Cheats müssen während eines laufenden Spieles eingetippt werden:

beauregard  
catsndogs  
hialiens  
paveme  
rizme  
sdi  
warbucks

Alle Menschen im Park werden blau  
200 zufällige Dinge werden im Park verteilt  
Eine außerirdische Nachricht kommt auf den Schirm  
Neue Pflanzen wachsen  
Rizzo kommt auf Wunsch  
Nachrichten der Außerirdischen verschwinden wieder  
Maximales Geld

Hans Langen

## Ralley Racing '97

Wenn man immer als letzter ins Ziel kommt und glaubt, ein echt langsames Auto erwischte zu haben, hilft dieser Hex-Cheat. Laden Sie ein Savegame (\\Var\\savegam0.rsg) in den HexEditor, und ändern Sie die folgenden Offsets wie nachstehend ab (xx = nicht verändern !):

00000040	00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000050	00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000060	00 00 00 00 00 00 00 xx - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000070	00 00 00 00 00 00 00 xx - xx xx xx xx xx xx xx xx

Rick Wilhelm

## Lords of the Realms II

Mit einem Hexeditor muß man eine Savedgamefile editieren. An den folgenden Offsets kann man sich durch Verändern der Werte auf FF das Leben vereinfachen.

14B80, 14B81, 14B82	Gold
14BBC, 14BBD	Rüstungen
14BB8, 14BB9	Bögen
14BA8, 14BA9	Armbrüste
14B88, 14B89	Eisen
14BAC, 14BAD	Äxte
14BB4, 14BB5	Lanzen
14B90, 14B91	Steine
14B80, 14B81	Schwerter
14B98, 14B99	Holz

Georg Kattner

## NHL Hockey 97

Während des Spieles tippt man bei gedrückter Shift-Taste WAGD ein, um den Cheatmodus in NHL '97 zu aktivieren. Jetzt kann man mit den folgenden Tasten die Cheats ausführen:

f	Kämpfen
h	Das Heimteam erzielt einen Treffer
i	Verletzung
v	Das Besucherteam erzielt einen Treffer
t	Schrumpft jeden Spieler, den man trifft
SHIFT-T	Vergrößert jeden Spieler, den man trifft
1	2-Minuten-Penalty wird gegeben
2	4-Minuten-Penalty wird gegeben
4	5-Minuten-Penalty wird gegeben
5	Penalty

Um die beiden EA Sports-Teams spielen zu können, geht man zum Credits-Bildschirm und tippt während der Diashow PIONEER ein.

Ulrike Kotkamp

## Alien Trilogy

Die folgenden Kommandos müssen im laufenden Spiel eingetippt werden:

comeandhaveago	Alle Waffen
ifyouthinkyouareharderough	Alle Waffen und unbegrenzte Munition
nadiapopov#	Teleport in Level #

Hartmut Wendt

## Blood

In der Shareware Version dieses neuen 3D-Shooters kann man sich mit den folgenden Kommandos das Leben um einiges erleichtern:

bunz	Alle Waffen, maximale Munition und Doppelwaffen
capinmyass	Unverletzbarkeit
clarice	100 Gesundheit
edmark	Verletzt sich selber
eva galli	Durch Wände gehen an/aus
fork broussard	1 Gesundheitspunkt, keine Waffen und Munition
funky shoes	Superjump
goonies	Zeigt die ganze Karte
griswold	Beste Rüstung
hongkong	Alle Waffen und unbegrenzte Munition
idaho	Alle Waffen und maximale Munition
jojo	Betrunkene Spielen
kevorkian	Selbstmord
keymaster	Alle Schlüssel
krueger	Selbstverbrennung
mario	Level Warp
montana	Alle Gegenstände
mpkfa	Unverletzbarkeit
nocapinmyass	Unverletzbarkeit ausschalten, wenn sie mit capinmyass eingeschaltet wurde
rate	Framerate
spork	200 Gesundheit
sterno	Grafische Spielerei
tequila	Doppelwaffen
voorhees	Kurze Unverletzbarkeit

Thomas Stumpf

## Destruction Derby 2

Wenn man als Fahrernamen die folgenden Namen eingibt, kann man versteckte Funktionen von Destruction Derby 2 aktivieren:

CREDITZ!	Informationen
MACSRPOO	Alle Strecken
ToNyPaRk	Informationen

Norbert Roth

## G-Nome

Drücken Sie im Hauptbildschirm CTRL+F1, um das Cheat-Eingabefenster einzublenden. Erfolgt die Eingabe korrekt, wird dies mit einem kurzen Signalton quittiert. Achten Sie auf die Groß-/Kleinschreibung.

Horny Elk Leer	Maximale Radarreichweite
Half Libel	Mit CTRL+B kann man sich in die Nähe des gewählten Wegpunktes teleportieren
A Scramble On	Mit SHIFT+CTRL+Rechtsklick speichert man ein Windows-Hintergrundbild ab

Jonas Herrlich



# STAR WARS

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



**Ausgabe #5**  
**ab dem 9.4.97 im**  
**Zeitschriftenhandel**

Falls vergriffen, unter Tel. 07141 1964 155 bestellen!



# Schleichfahrt

Um Werte für Schiff und Ausstattung zu verändern, zählen Sie im Spiel im Laden/Speichern-Menü die Position des Spielstandes ab. Der oberste Spielstand entspricht der Datei „save0.des“ im Unterverzeichnis \DAT\SAVE des Installationsverzeichnis. Der zweite Spielstand entspricht „save1.des“ usw. Laden Sie Ihr Savegame in einen Texteditor. Ob Sie das richtige Savegame editiert haben, sehen Sie in der zweiten Zeile der „.des“-Datei unter „[Global]“, hier ist der Name angegeben. Ändern Sie die Zahlenwerte entsprechend dem unteren Text, um gewünschten Geldbetrag, Schiffstyp oder Ausrüstungsgegenstand zu ändern. Setzen Sie für xx/x die angegebenen Werte ein. Ein Beispiel: Um eine Maximum Impact II Gun zu bekommen, ändern Sie die im Abschnitt „[ShipMoun-

ting3]“ den Zahlenwert hinter „model = „ in „3080“ um. Um Torpedos oder den Booster zu erhalten, müssen Sie die angegebene Zeile (z.B. „Booster = 0“) an gleicher Stelle eintragen, das heißt, um den Booster zu erhalten, müssen bei „[ShipMounting1]“ unter der Zeile „engine =“, die Zeile „Booster = 0“ eintragen. Beachten Sie, daß die „type = x“ und „side = x“ nicht verändert werden dürfen, außerdem muß sich zwischen dem Ende eines Abschnitts („[Name]“) und dem Anfang des nächsten eine Leerzeile befinden. Die in doppelten eckigen Klammern “[ ]“ angegebenen Wörter sind nur Anmerkungen, die nicht übertragen werden dürfen. Fettgedrucktes muß im Savegame enthalten sein, Kursives kann enthalten sein.

[[Anfang]]		7 für SMAL (Small Block)	[ShipMounting3]	GUN (Gun - Geschütz)	12 für HAMM (Hammerhead Shark)
[Global]		8 für MEDI (Medium Block)	side = 1		13 für FLA1 (Flash Shark I)
Name = Schleichfahrt		9 für BIGB (Big Block)	type = 1	siehe unter	14 für FLA2 (Flash Shark II)
Name des Savegames			model = 30xx	[ShipMounting2]	15 für BIG1 (Big Bang I)
Credit = 1000000				[ShipMounting4]	16 für BIG2 (Big Bang II)
Guthaben in \$ (Dollar)		booster = 0		TORP (Torpedo - Torpedosysteme)	17 für SUB1 (Subsonic I)
[[Weitere Zeilen]]		(Anmerkung)	side = 1		18 für SUB2 (Subsonic II)
[Ship]		U-Boottyp	type = 0	Für xx einsetzen:	19 für CLUS (Clusterbomb)
type = 20xx		Für xx einsetzen:	model = 10xx	25 für MAG1 (Magazin I)	20 für LEE1 (Leech I)
		49 für Hiob		26 für MAG2 (Magazin II)	21 für LEE2 (Leech II)
		50 für Gator		27 für MAG3 (Magazin III)	22 für TORC (Torch)
		51 für Zorn		28 für MAG4 (Magazin IV)	
		52 für Succubus	[ShipMounting2]	29 für REV1 (Revolver I)	
			TUR2 (Turm2 - Geschützturm 2)	30 für REV2 (Revolver II)	
[ShipMounting0]		DEFE (Defense - Verteidigungs- systeme)	side = 0	31 für REV3 (Revolver III)	[ShipMounting5]
			type = 2	32 für REV4 (Revolver IV)	TUR1 (Turm 1 - Geschützturm 1)
side = 0			model = 30xx		side = 1
type = 3					type = 2
armor = 512x		Für x einsetzen:			model = 30xx
		1 für STEE (Steel Alloy Armor)			software = 71xx
		2 für CERA (Ceramic Armor)			
		3 für CARB (Carbon Armor)			[Defect]
		4 für TITA (Titanium Armor)			Defekte (Schrauben- schlüsselsymbo.)
nrs = 0		Zeile eintragen, um das NOIS (Noise Reduction System) zu erhalten		Die torpedox = xx - Zeilen erwirken jeweils einen Tor- pedo, die maxi- male Anzahl ist 12 Torpedos (mit REV4), also tor- pedo11 = xx ist die ein- bis zwei- stellige Nummer der Torpedoart.	Jeweiligen Wert auf 1.000000 ändern, um jewei- liges System 100% zu reparieren
sensor = 614x		Für x einsetzen:			
		5 für SPY1 (Spy I)		1 für STA1 (Stanley I)	Gun = 1.000000
		6 für SPY2 (Spy II)		2 für STA2 (Stanley II)	ToMa = 1.000000
		7 für SPY3 (Spy III)		3 für THR1 (Thresher Shark I)	FArm = 1.000000
		8 für SPY4 (Spy IV)		4 für THR2 (Thresher Shark II)	LArm = 1.000000
				5 für BUL1 (Bull Shark I)	RArm = 1.000000
				6 für BUL2 (Bull Shark II)	BArm = 1.000000
buzzer0 = 0		Die buzzerx = 0 - Zeilen erwirken		7 für TIG1 (Tiger Shark I)	Tur1 = 1.000000
buzzer1 = 0		jeweils einen Buz- zer, die maximale		8 für TIG2 (Tiger Shark II)	Tur2 = 1.000000
buzzer2 = 0		Anzahl ist		9 für TIG3 (Tiger Shark III)	
buzzer3 = 0		70 Buzzer, also		10 für MAN1 (Man Eater I)	
buzzer4 = 0		buzzer69 = 0		11 für MAN2 (Man Eater II)	
buzzer5 = 0					
buzzer6 = 0					
buzzer7 = 0					
fixer = 0		Diese Zeile eintra- gen, um den FIXE (Fixer) zu erhalten			
[ShipMounting1]		GENE (Generator - Antrieb)			
side = 0					
type = 4					
engine = 409x		Für x einsetzen:			
		69 für TC16 (Torpedo Claw V1.6)			
		70 für TC21 (Torpedo Claw V2.1)			
		71 für TC36 (Torpedo Claw V3.6)			
		72 für PU10 (Punisher V1.0)			
		73 für PU14 (Punisher V1.4)			
		74 für PU22 (Punisher V2.2)			
		75 für ER08 (Eraser V0.8)			
		76 für ER10 (Eraser V1.0)			
		77 für ER14 (Eraser V1.4)			





# **RAVELINE: KA**

## **das erste Techno-Auto der Welt**

Die Weltneuheit: Eine mega-lette, speziell auf den Innenraum abgestimmte Anlage "MH Sound solution" mit 200 Watt-Verstärker, CD-Player und herausnehmbaren Außenlautsprechern

Das Raveline-Paket, bestehend aus exklusiver Raveline-Jacke, eine Raveline-CD und einem Raveline-Abo

Das technoide Außendesign  
(by Planet-Pixel)





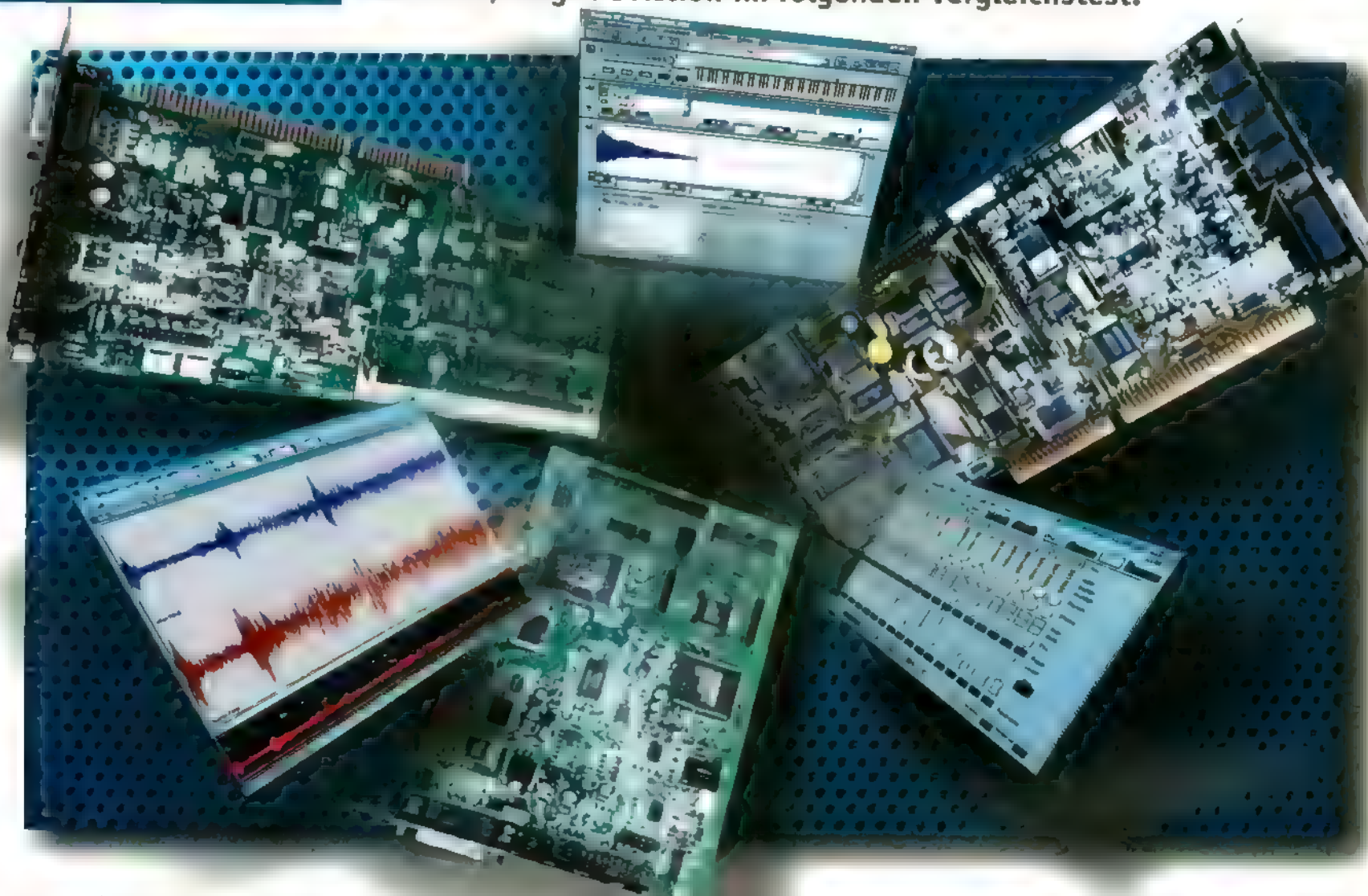
## Der Hardware-Profi

Für PC Action schaut sich PC-Experte Kersten Mayer vom Redaktionsbüro Artifex die Computer von innen an: Sound- und Grafikkarten, Monitore, Festplatten, CD-ROM-Laufwerke und Joysticks untersucht der ausgebildete Diplom-Handelslehrer bis ins kleinste Detail. Artifex arbeitet nicht nur für PC Action, sondern auch für Zeitschriften wie FOCUS, Computer-BILD, PC Professionell, in'side online, Pl@net und PC Magazin.

## Neue Wavetable-Soundkarten

## 64 STIMMIG

3D-Klang, digitale Anschlüsse und neuerdings 64 Stimmen bieten aktuellste Soundkarten, die zu Preisen zwischen 99,- und 999,- Mark gehandelt werden. Welche Karten für Computer-Spiele tauglich sind, zeigt PC Action im folgenden Vergleichstest.



Für die Wiedergabe von MIDI-Dateien oder der Hintergrundmusik in Computerspielen wird eine Soundkarte mit Synthesizer benötigt. Hausmannskost bietet der in jeder Soundkarte standardmäßig vorhandene FM-Synthesizer OPL-3 von Yamaha. Dieser produziert Instrumentenklänge künstlich, indem Frequenzen erzeugt und mit Hüllkurven überlagert werden. In dem durch diese Frequenz-Modulation erzeugten Sound klingen die Instrumente bei weitem nicht so realistisch wie bei einem Wavetable-Synthesizer, bei dem die einzelnen Instrumente als kurze digitale

Aufnahmen vorliegen und in unterschiedlichen Tonhöhen wiedergegeben werden. Typischerweise kann ein Wavetable-Synthesizer gleichzeitig bis zu 32 Stimmen abspielen, wobei viele neue Soundkarten sogar 64 Stimmen beherrschen. Computerspiele hören sich deshalb aber nicht besser an, denn deren Musik ist zur Zeit ausschließlich auf 32-stimmige Synthesizer ausgelegt.

## Die Technik

Die Instrumentensamples liegen bei Wavetable-Synthesizern zu meist in komprimierter Form in einem ROM-Baustein vor. Je mehr

Kapazität dieser Baustein besitzt, um so größere und damit bessere Instrumentenaufnahmen sind vorhanden. Zwar klingen Soundkarten mit einem MByte ROM bereits passabel, doch erst die Karten mit zwei oder vier MByte ROM wissen wirklich zu überzeugen. Bei manchen Karten ist darüber hinaus noch sogenanntes Sample-RAM vorhanden, in das weitere Instrumente geladen werden können. Ohne ein vollständiges und zu General-MIDI kompatibles Instrumentenset (auch Patch-Set genannt), das vor Beginn des Spiels in die Soundkarte geladen wird, nutzt das zusätzliche RAM in Spie-

len jedoch nichts. Soll Ihre Soundkarte mit RAM aufrüstbar sein, so achten Sie darauf, daß Ihr Händler auch die entsprechenden RAM-Module auf Vorrat hat. Am einfachsten ist es natürlich, wenn die Soundkarte SIMM- oder PS/2-SIMM-Module unterstützt. Ein Effektprozessor für Effekte wie Chorus, Flanger oder Reverb wertet die Musikkwiedergabe hörbar auf und sorgt für zusätzlichen Realismus der Instrumentenklänge. Damit der Wavetable-Synthesizer auch mit DOS-Spielen anstandslos funktioniert, sollte die Soundkarte über eine hardwaremäßige MPU401-MIDI-Schnittstelle verfü-



gen. Möchten Sie weiterhin über das Internet telefonieren, so sollte die Soundkarte den Voll-Duplex-Betrieb beherrschen, damit ein gleichzeitiges Sprechen beider Teilnehmer möglich ist.

#### Schnittstellen

Seit rund zwei Jahren verfügen neue PCs über zwei Enhanced-IDE-Schnittstellen für insgesamt vier Geräte. Eine CD-ROM-Schnittstelle auf der Soundkarte ist daher nicht nur überflüssig, sondern birgt auch noch Probleme, wenn der zusätzliche IDE-Port nicht abgeschaltet ist. Lediglich bei zwei der getesteten Soundkarten wurde auf die CD-ROM-Schnittstelle verzichtet. Bei allen anderen läßt sie sich über

einen Jumper abschalten, was bei den meisten Produkten bereits ab Werk voreingestellt ist.

#### 3D-Sound

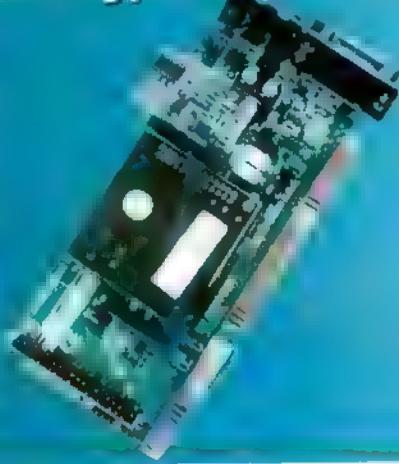
Ein bei fast allen Produkten anzutreffendes Schlagwort lautet "3D". Doch nur Soundkarten, an die sich auch vier Lautsprecher anschließen lassen, können die Ansprüche an einen Raumklang zumindest theoretisch erfüllen, wobei die Positionierung der Klänge noch recht willkürlich erscheint. Echten 3D-Sound wird es erst geben, wenn Spiele 3D-Positional-Audio-Rendering oder Microsofts Direct Sound3D unterstützen, das diesen Sommer fertiggestellt sein soll.

#### Die Installation

Achten Sie vor dem Einbau darauf, daß die CD-ROM-Schnittstelle der Soundkarte abgeschaltet ist, sofern sie nicht benötigt wird. Da der interne Verstärker von Soundkarten meist von mäßiger Qualität und das Klangbild oftmals verfälscht ist, sollten Sie diesen ebenfalls deaktivieren, was über einen Jumper auf der Karte geschieht. Weiterhin sollten Sie darauf achten, daß keine alten Soundkarten-Treiber unter Windows 95 installiert sind. Starten Sie Windows hierzu im abgesicherten Modus. Auf diese Weise bekommen Sie im Gerätemanager auch wirklich alle Treiber angezeigt, die sich auf Ihrem System befinden.

Dank Plug and Play erkennt Windows 95 heute die meisten Soundkarten automatisch, leitet selbständig die Treiber-Installation ein und verteilt freie Ressourcen wie Interrupts, DMA-Kanäle und I/O-Adressen. Spiele, die sich direkt von Windows 95 aus starten lassen, laufen mit diesen Einstellungen in der Regel problemlos. Bei Programmen, die nur im exklusiven DOS-Modus laufen, müssen Sie jedoch oftmals eine zusätzliche DOS-Installation durchführen. Achten Sie darauf, daß die Soundkarte bei beiden Betriebssystemen identische Ressourcen verwendet, da anderenfalls Konflikte vorprogrammiert sind.

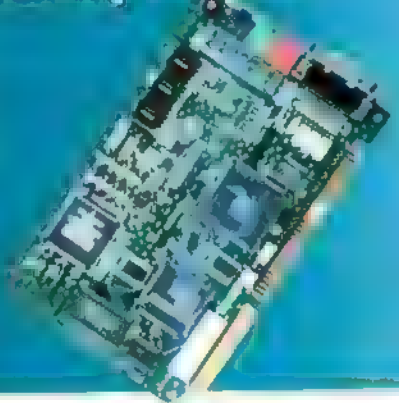
### Pearl Hypersound 32/1 Wave



Die Hypersound 32/1 Wave besteht aus einer Soundblaster Pro-kompatiblen Soundkarte mit einem 3D-Modul zur Verbreiterung der Stereobasis sowie einem winzigen Wavetable-Modul, das über ein MByte Instrumentendaten verfügt. Den mangelhaften internen Verstärker sollten Sie vor dem Einbau über den entsprechenden Jumper abschalten, danach klingen Soundeffekte **relativ gut und unverzerrt**. Das Klangbild des Wavetable-Synthesizers ist **noch befriedigend**, wenn

auch das Instrumentenset teilweise **schlecht aufeinander abgestimmt** ist und die Bässe reichlich dünn ausfallen. Für Hintergrundmusik in einem Spiel ist der Synthesizer jedoch **ausreichend**. Mit einem Preis von nur **99,- Mark** besitzt die Hypersound 32/1 Wave ein **ausgezeichnetes Preis-Leistungsverhältnis**, auch wenn höhere Ansprüche nicht erfüllt werden können. Erwähnenswert ist außerdem die anstandslose Installation der Karte unter DOS sowie unter Windows 95.

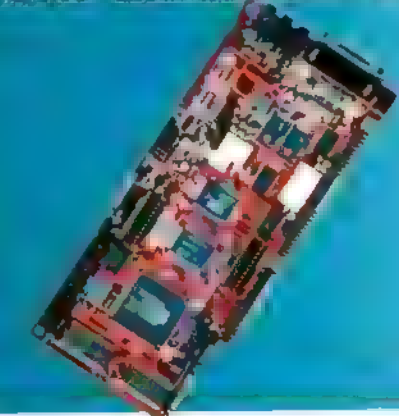
### Ensoniq Vivo 90



Vom Synthesizer-Hersteller Ensoniq stammt die neue Soundkarte **Vivo 90**. Der eingesetzte Wavetable-Synthesizer OTTO32 bezieht die Instrumentendaten aus einem MByte ROM und unterstützt **keine zusätzlichen Effekte** wie Chorus und Reverb. Entsprechend durchschnittlich fällt hier auch die Wiedergabe von MIDI-Dateien aus. Sofern Sie alte Soundkartentreiber aus Windows 95 entfernt haben, funktioniert das

Plug and Play anstandslos - andernfalls ist eine mühevoll Fehlersuche notwendig. Für Spiele unter DOS müssen Sie die Soundblaster-Variablen in der Startdatei "Autoexec.bat" noch manuell eintragen. Für den moderaten Preis von **199,- Mark** erhalten Sie eine einfache Wavetable-Soundkarte, die für Spiele eine **ausreichende Klangqualität** liefert, jedoch keine höheren Ansprüche erfüllen kann.

### Gravis Ultrasound Extreme

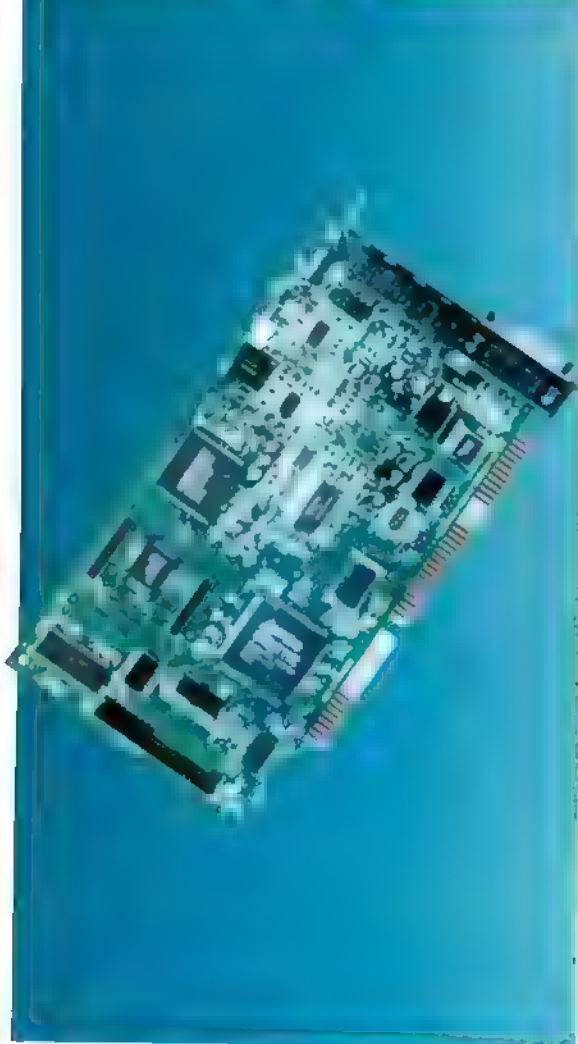


Anders als alle anderen Soundkarten von Gravis besitzt die **Ultrasound Extreme** einen zusätzlichen Prozessor von ESS und ist somit voll kompatibel zur **Soundblaster Pro**. Für den Ultrasound-Modus stehen standardmäßig ein MByte RAM zur Verfügung, das sich auf zwei MByte RAM erweitern läßt. Im Ultrasound-Modus werden wiederum Instrumente aus einem rund **fünf MByte** großen Set geladen. Damit erreicht die Karte bei

MIDI-Musik eine **gute Wiedergabequalität**. Auch bei dieser Soundkarte kommen Sie nicht umhin, die verwendeten Systemressourcen der Karte für einige Spiele von Hand einzurichten, was erfreulicherweise diesmal **ohne Probleme und bequem unter Windows 95 funktioniert**. Für **349,- Mark** erhalten Sie eine Soundkarte, die zwar nicht die besten Ergebnisse bei der MIDI-Wiedergabe liefert, jedoch für Spiele **bestens geeignet** ist.



## Creative Labs Soundblaster AWE 64/AWE 64 Gold



Die neue AWE 64 ist deutlich kompakter als die AWE 32 und findet nun auch in engen PC-Gehäusen Platz. Dem neuen Layout ist leider auch der RAM-Steckplatz für handelsübliche SIMM-Module zum Opfer gefallen, so daß Sie jetzt auf spezielle Module des Herstellers zurückgreifen müssen, die sich laut Creative Labs aber preislich im Rahmen der SIMM-Module bewegen sollen. Geblieben ist der Wave-table-Synthesizer EMU8000, der weiterhin für die Erzeugung von 32 Wavetable-Stimmen sorgt. Um auf insgesamt 64 Wavetable-Stimmen zu kommen, hat sich Creative Labs etwas Besonderes einfallen lassen: Unter Windows 95 können Sie nämlich einen softwaremäßigen Synthesizer installieren, der weitere 32 Stimmen mit Hilfe der CPU des Rechners erzeugt. Das kostet natürlich Rechenzeit, wodurch insbesondere die wenigen Actionspiele für Windows 95 – wie zum Beispiel Hellbender von Microsoft – drastisch langsamer laufen. Der Software-Synthesizer verwendet die Waveguide-Technologie, die das Klangverhalten der Instrumente über Algorithmen den natürlichen Vorbildern anpaßt und hierdurch für einen guten Klang sorgt. Mit Prozessoren von AMD und Cyrix funktioniert der Software-Synthesizer momentan noch nicht – Creative Labs

arbeitet jedoch an einem Update. Unter DOS liefert der EMU8000 eine durchschnittliche Wiedergabe, was an dem auf ein MByte begrenzten ROM liegt. Immerhin sorgen die Effekte wie Chorus und Reverb für ein verbessertes Klangbild. Für die MIDI-Schnittstelle müssen Sie unter DOS wie beim Vorgängermodell einen Treiber laden, weshalb es mit einigen wenigen Spielen zu Problemen kommen kann. Dies fällt bei der AWE 64 jedoch kaum ins Gewicht, da fast alle Spiele AWE-Karten direkt unterstützen. Weiterhin sind 512 Kbyte RAM vorhanden, die sich auf bis zu 8 MByte erweitern lassen. Die AWE 64 Gold verfügt außerdem über einen SPDIF-Anschluß sowie über vier MByte RAM, die auf 12 MByte erweitert werden können. Der Gold-Version liegen außerdem nachladbare, zwei und vier MByte große Instrumentensets bei, wodurch auch die Wiedergabe unter DOS hörbar aufgewertet wird. Insgesamt besitzen die beiden Karten mit 329,- bzw. 449,- Mark ein gutes Preis-Leistungsverhältnis, bieten für Spiele jedoch wenig neue Features. Ein Umstieg von einer AWE 32 auf die AWE 64 ist daher nicht angebracht, zumal Besitzer der AWE 32 den Software-Synthesizer für rund 50,- Mark nachträglich kaufen können.

## Adlib ASB64 Wave Pro 4D

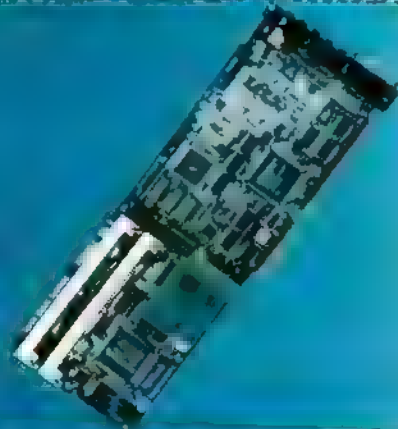
PC ACTION  
PRESTIGE



Nachdem es in der Vergangenheit recht still um den Soundkartenpionier Adlib wurde, meldet sich die Firma gleich mit mehreren interessanten Produkten zurück. Zum Test traf jedoch nur die ASB64 Wave Pro 4D rechtzeitig ein. Diese ist mit einem 32-stimmigen Wave-table-Synthesizer von Dream mit vier MByte ROM inklusive Effektprozessor ausgestattet und spielt Musikstücke in der gewohnt exzellenten Qualität ab. Der Name der Karte suggeriert zwar einen 64-stimmigen Synthesizer, geboten werden jedoch nur die üblichen 32 Stimmen. Die Karte kann weiterhin mit vier

MByte RAM aufgerüstet werden, wofür Sie allerdings ein besonderes RAM-Modul von Adlib verwenden müssen. Die Anschlußmöglichkeit von vier Lautsprechern verspricht echten 3D-Sound mit Spielen, die Direct Sound3D unterstützen. Aber auch die Pseudo-3D-Wiedergabe auf den vier Lautsprechern ist bereits sehr realistisch, auch wenn Sie bei der ASB64 keine Einflußmöglichkeiten auf die 3D-Effekte oder das Klangbild haben. Mit einem Preis von 249,- Mark ist die Karte bei der gezeigten Leistung ein echtes Schnäppchen und erhält damit den Preistip der Redaktion.

## Turtle Beach Pinnacle

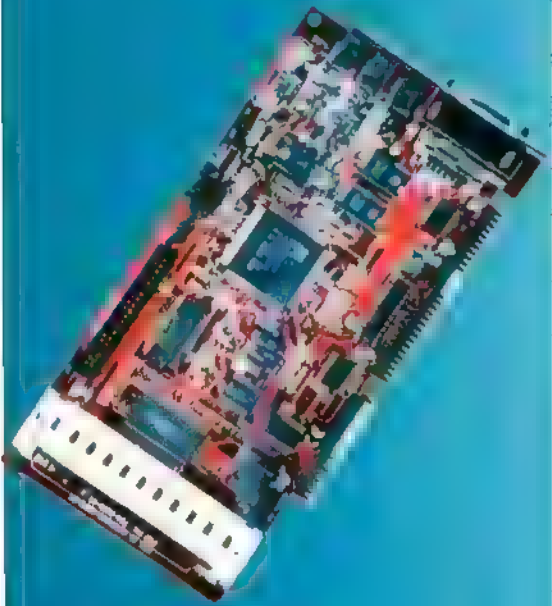


Die High-End-Karte Pinnacle von Turtle Beach wurde zur digitalen Klangverarbeitung für anspruchsvolle Anwender entwickelt. So steht z. B. unter DOS keine Emulation der üblichen Spielestandards zur Verfügung. MIDI-Dateien spielt die Pinnacle in einer bisher bei Soundkarten nicht gehörten Qualität: Verantwortlich hierfür ist ein neuer 32-stimmiger Synthesizer von Keyboard-Hersteller Kurzweil. Zur Klangerzeugung stehen zwei MByte ROM zur Verfügung, während das RAM auf bis zu 48 MByte ausge-

baut werden kann. Effekte wie Hall und Chorus lassen sich individuell für jede der 32 Stimmen einstellen. Optional gibt es ein 149,- Mark teures SPDIF-Modul zum Anschluß externer digitaler Geräte. So bietet die 999,- Mark teure Karte musikalisch ambitionierten Anwendern einen exzellenten Synthesizer sowie semiprofessionelles Sampling. Spieler hingegen werden zwar an dem Synthesizer ihre Freude haben, benötigen jedoch zur Ausgabe von digitalen Effekten von Spielen eine zusätzliche Soundkarte.



## Gravis Ultrasound PnP



Plug and Play verspricht eine problemlose Installation unter Windows 95. Das ist zwar häufig auch der Fall, allerdings nur, wenn zuvor alle alten Treiber aus Windows 95 entfernt wurden - andernfalls kommt es zu Problemen, wie sich bei der Installation der neuen Ultrasound zeigt. Ein Problem hierbei ist der recht hohe Bedarf an Ressourcen. Viele DOS-Spiele laufen zudem mit den Standardeinstellungen der Karte nicht. Unter Windows 95 lassen sich diese Einstellungen nicht verändern, so daß diese unter DOS manuell geändert werden müssen. Mit anderen Worten: Beim Einsatz von Windows 95 eignet sich die Karte nicht für den DOS-Mode, sondern kann nur in der alten DOS-Version vernünftig eingesetzt werden, die Sie - sofern vorhanden - über den Bootmanager von Windows 95 zu Beginn des Systemstarts aufrufen müssen. Die Ultrasound PnP ist unter DOS ohne Treiber zu keinem (!) Soundkarten-Standard kompatibel. Erst der Aufruf mehr oder weniger komplexer Treiberprogramme erzeugt eine Soundblaster- oder GM-Emulation, wobei sich die MIDI-Qualität mit diesen Treibern noch in einem befriedigenden Rahmen bewegt. Haben Sie für die Karte zwei SIMM-Module mit wahlweise bis zu acht MByte RAM parat, so kann die Ultrasound PnP endlich ihre Vorteile ausspielen. Aus einem rund fünf MByte großen Patchset werden die jeweils benötigten Instrumente nachgeladen, so daß zwei MByte RAM eigentlich völlig ausreichen. Ultrasound-Karten bieten darüber hinaus den Vorteil, die digitalen Soundeffekte auf bis zu 16 separaten Kanälen auszugeben, ohne daß die CPU zusätzlich belastet wird. Aufgrund der etwas komplizierten Installation sollten Sie zu dieser 249,- Mark teuren Karte nur dann greifen, wenn Sie mit den Systemressourcen Ihres Computers vertraut sind. Empfehlenswert ist dann auch die Anschaffung von zwei SIMM-Modulen mit einem MByte Kapazität für etwa 50,- Mark. Die 299,- Mark teure Pro-Version der Karte verfügt bereits über 512 KByte RAM und wird daher von Anfang an von den meisten Spielen unterstützt.

## Guillemot Maxisound 64



Die Maxisound 64 der französischen Firma Guillemot spielt MIDI-Stücke über einen 64-stimmigen Wavetable-Synthesizer von Dream ab. Neben diesem eher für Musiker relevanten Feature bietet die Maxisound 64 auch Optionen, die besonders in Computerspielen zum Tragen kommen: Zunächst besticht der Wavetable-Synthesizer durch seine sehr guten Instrumente, die zusätzlich mit Hall, Chorus und Reverb unterlegt sein können. Neben diesen Effekten beherrscht die Karte eine eindrucksvolle 3D-Wiedergabe, wobei sich bis zu vier Lautsprecher anschließen lassen. Auch wenn die Zuordnung der Soundeffekte eines Spiels auf die einzelnen Kanäle noch mehr oder weniger willkürlich erfolgt, so vermittelt die Karte doch schon einen guten Eindruck davon, wie sich echter Surroundsound in Spielen anhören wird. Unter Windows 95 können Sie das Klangbild über einen 3-Band-Equalizer verändern oder die Räumlichkeit der 3D-Effekte manipulieren. Startet ein Spiel direkt von Windows 95 aus, so bleiben diese Einstellungen wirksam. Optional können Sie ein 16 MByte großes PS/2-SIMM-Modul für eigene Samples auf der Karte betreiben. Neben so viel Lob nun doch noch eine Einschränkung: Auch der Verstärker dieser Karte neigt zum Verzerrern und Rauschen und sollte daher vor dem Einbau abgeschaltet werden. Die 329,- Mark teure Grundversion ist die optimale Lösung für Spieler. Die Empfehlung der Redaktion erhält jedoch die für 419,- Mark angebotene Variante Maxisound 64 Home Studio: Diese bietet erweiterte Effekte, ein MIDI-Kabel für externe MIDI-Geräte sowie Unterstützung für Harddiskrecording mit bis zu acht Spuren.

mit Hall, Chorus und Reverb unterlegt sein können. Neben diesen Effekten beherrscht die Karte eine eindrucksvolle 3D-Wiedergabe, wobei sich bis zu vier Lautsprecher anschließen lassen. Auch wenn die Zuordnung der Soundeffekte eines Spiels auf die einzelnen Kanäle noch mehr oder weniger willkürlich erfolgt, so vermittelt die Karte doch schon einen guten Eindruck davon, wie sich echter Surroundsound in Spielen anhören wird. Unter Windows 95 können Sie das Klangbild über einen 3-Band-Equalizer verändern oder die Räumlichkeit der 3D-Effekte manipulieren. Startet ein Spiel direkt von Windows 95 aus, so bleiben diese Einstellungen wirksam. Optional können Sie ein 16 MByte großes PS/2-SIMM-Modul für eigene Samples auf der Karte betreiben. Neben so viel Lob nun doch noch eine Einschränkung: Auch der Verstärker dieser Karte neigt zum Verzerrern und Rauschen und sollte daher vor dem Einbau abgeschaltet werden. Die 329,- Mark teure Grundversion ist die optimale Lösung für Spieler. Die Empfehlung der Redaktion erhält jedoch die für 419,- Mark angebotene Variante Maxisound 64 Home Studio: Diese bietet erweiterte Effekte, ein MIDI-Kabel für externe MIDI-Geräte sowie Unterstützung für Harddiskrecording mit bis zu acht Spuren.

### PC-Upgrades: Gratis

erhalten Sie  
CPU-Lüfter + Jumperung  
+ Probelauf + Einbauanleitung  
bei Bestellung von  
Prozessor + Mainboard -  
so wird Ihr „Alter“ wieder neu!

### Komplett-Systeme

Alle PC-Preise zzgl. Prozessor!  
Tower - 256kB PB - PCI  
8MB RAM - 1,2GB HDD - FDD 798,-  
IDE - 16MB EDO - 1,6GB HDD  
+ 10xCD-ROM - Sound 1.198,-  
SCSI - 32MB DIMM - 2GB HDD  
+ 12xCD-ROM - Soundblaster 1.898,-

### Prozessoren

Pentium 133	278,-
166	598,-
200	948,-
Pentium MMX 166	798,-
200	1.198,-
AMD 5K86	100 128,-
133	178,-
166	298,-
Cyrix / 6x86	120+ 168,-
150+	198,-
166+	248,-
200+	478,-

### RAM

PS2 / EDO 60ns  
DIMM 80ns / 12ns  
Immer zum  
niedrigsten Tagespreis!  
  
Gründliche Beratung  
+ 10 Tage Rückgaberecht  
+ 6 Monate Garantie  
+ kulanter Service  
= Ihre Sicherheit!

### Mainboards

Pentium	
256 kB IDE PCI	ab 178,-
Shuttle	ab 198,-
Chaintech	ab 228,-
Soyo	ab 228,-
Gigabyte	ab 228,-
Asus	ab 248,-
Intel	ab 298,-
ATX	ab 298,-
512kB PB-Cache	+ 38,-

### Grafikkarten

PCI	1MB ab 48,-
	2MB ab 78,-
3D 2MB	ab 98,-
Matrox Mystique	ab 198,-
Millenium	ab 348,-
Eisa Winner	ab 118,-
Apocalypse	ab 348,-
Diamond Monster	ab 398,-
... u. v. a. VGA-Karten u. A!	

### CD-ROM 158,-

IDE 8x	ab 158,-
12x	ab 188,-
16x	ab 228,-
SCSI	ab 278,-
CD-Writer	ab 698,-
Yamaha / Teac	ab 1.198,-
IDE / parallel	ab 1.098,-
10 Rohlinge	ab 88,-

### Festplatten

IDE 1,2 GB	ab 328,-
1,6 GB	ab 378,-
2,1 GB	ab 428,-
2,5 GB	ab 448,-
3,1 GB	ab 478,-
4,0 GB	ab 598,-
SCSI	ab 598,-
Zip, Streamer, Wechselplatten	a A

### Soundkarten

16bit	ab 48,-
Soundblaster	ab 128,-
S-Blaster 64 AWE	328,-

SCSI-Controller	ab 98,-
Lautsprecher	ab 38,-
Gehäuse	ab 98,-
Modems	ab 98,-
Floppy-Laufwerke	ab 38,-
Netzwerkkarten	ab 48,-

### TV / Video ab 198,-

Lieferzeit meist  
nur 2-3 Tage!

Monitore	ab 348,-
17"	ab 698,-
Drucker	ab 298,-
Color	ab 328,-
Laser	ab 598,-
Scanner	EZ ab 228,-

# CompuStore

Gratis-Preisliste, Beratung, Bestellung, Service: Tel. 088 07 310 Mo-Sa 10-20h  
CompuStore 86911 Diessen Fax 0 88 07 89 53 Alle Angebote lt. unseren AGB zzgl. NN-Versand



## Ausblick

Leider waren bei Redaktionsschluß zahlreiche angekündigte Produkte noch nicht lieferbar. Wir werden jedoch die Testergebnisse zu einem späteren Zeitpunkt in der Hardwarereferenzliste der PC Action bekanntgeben. Diamond liefert beispielsweise demnächst eine Karte mit der Bezeichnung Monster Sound aus, die eine Reihe von Besonderheiten aufweist. So wird die Monster Sound die erste Soundkarte für den PCI-Bus ein und bis zu 24 Audioströme abmischen können, ohne die CPU des Rechners zu belasten. Der Nachteil hierbei: Diese Karte ist nicht mehr kompatibel zum Soundblaster-Standard. Viele Spielehersteller - darunter Lucas Arts, Interplay

oder die Westwood Studios - haben jedoch angekündigt, die Monster Sound direkt zu unterstützen. Dank 3D-Positional-Audio-Rendern und der Unterstützung von Microsofts DirectSound3D sowie der Anschlußmöglichkeit von vier Lautsprechern verspricht die Karte mit entsprechenden Spielen echten 3D-Sound. Der Preis für die Monster Sound beträgt voraussichtlich 350,- Mark.

Eine preiswerte Karte wird von Adlib erwartet: Für rund 100 Mark soll die MSC32 Wave PnP einen mit nur 512 KByte ROM bestückten Wavetable-Synthesizer bieten, wobei die Karte nicht mit zusätzlichem RAM oder einem Wavetable-Modul ausgerüstet werden kann. Kompatibilität zur Soundblaster Pro ist ge-

währleistet, und für Spiele ist ein hardwaremäßiges MPU-401-Interface zum Ansprechen des MIDI-Synthesizers vorhanden.

Schließlich arbeitet der deutsche Hersteller Terratec bereits seit geraumer Zeit an der EWS 64. Diese High-End-Karte wird mit Dream-Synthesizer geliefert und kann mit bis zu 64 MByte RAM bestückt werden. Die Instrumente können mit Effekten wie Chorus, Flanger oder Reverb unterlegt werden. Mittels 3D-Audio-Rendern können Töne virtuell im Raum platziert und auf bis zu vier Lautsprechern ausgegeben werden. Die Karte besitzt neben den üblichen Anschlüssen einen digitalen Eingang sowie zwei digitale Ausgänge im SPDIF-Format, die alle über ein Panel ausge-

führt sind, das sehr praktisch in einen freien 5,25-Zoll Schacht des Rechners eingebaut wird. Damit Sie die professionellen Möglichkeiten auch richtig ausnutzen können, hat Terratec ein besonderes Gewicht auf die Entwicklung leistungsfähiger Software gelegt. Die Karte ist kompatibel zu allen wichtigen Standards und daher auch bestens für Computerspiele geeignet. Angeboten wird das Wunderwerk ab Mai zu einem Preis von 899,- Mark. Für Einsteiger wird Terratec mit der Base 1 ab April eine Karte für unter 100,- Mark anbieten, die mit Features wie 3D-Sound, Wavetable-Anschluß, Voll-duplex und MPU-401-Interface ausgestattet ist.

Kersten Mayer

## Wavetable-Soundkarten Teil 1

Hersteller	Adlib	Creative Labs	Creative Labs	Ensoniq	Gravis	Gravis
Produkt	ASB 64 Wave Pro 4D	Sound Blaster AWE 64	Sound Blaster AWE 64 Gold	Vivo 90	Ultra Sound PnP	Ultra Sound PnP Pro
Info	J&W, (0 61 51) 86 45-00	Creative Labs, (0 89) 99 28 71-0	Creative Labs, (0 89) 99 28 71-0	Soundware, (0 60 74) 89 15-0	Profisoft, (05 41) 12 20 65	Profisoft, (05 41) 12 20 65
Preis	249,- Mark	329,- Mark	449,- Mark	199,- Mark	249,- Mark	299,- Mark
Synthesizer	Dream 9233	Emu 8000	Emu 8000	Ensoniq Otto 32	AMD Interwave	AMD Interwave
Sound-ROM	4 MByte	1 MByte	1 MByte	1 MByte	1 MByte	1 MByte
Effektprozessor	ja	ja	ja	nein	ja	ja
Anzahl der Stimmen	32	32 (64 unter Win95)	32 (64 unter Win95)	32	32	32
3D-Effekte	Anschluß von 4 Lautsprechern	3D-Stereo-Enhancement, 3D-Positional-Audio-Rendern	3D-Stereo-Enhancement, 3D-Positional-Audio-Rendern	—	—	—
Voll duplex-Betrieb	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Sound-RAM vorhanden (erweiterbar bis)	0 (4 MByte) über Modul	512 kByte (8 MByte) über Modul	4 MByte (12 MByte) über Modul	—	0 MByte (8 MByte) über SIMMs	512 kByte (8 MByte) über SIMMs
Audioeingänge	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic in	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic
Audioausgänge	2 x Line out	Speaker, Line out	SPDIF, RCA (Line out)	Line out	Line out	Line out
Waveblaster-Interface	nein	nein	nein	nein	nein	nein
MPU-401-Interface	ja	über Treiber	über Treiber	ja	über Treiber	über Treiber
CD-ROM-Schnittstelle	ja	ja	nein	nein	ja	ja
maximale Sampling-Rate	48 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	48 kHz	48 kHz	48 kHz
Kompatibilität	Adlib, SB Pro, GM, GS	Adlib, SB Pro, GM, GS, MT 32	Adlib, SB Pro, GM, GS, MT 32	Adlib, SB, GM, GS, MT32	Ultrasound beim Einsatz von RAM, über Treiber SB und GM	Ultrasound, über Treiber SB und GM
verfügbare DMA-Kanäle	0, 1, 3	1, 5	1, 5	0, 1, 3	1, 3, 5, 6, 7	1, 3, 5, 6, 7
verfügbare IRQs	5, 7	5	5	2, 5, 7, 9, 1, 15	5, 7, 9, 10, 11, 12, 15	5, 7, 9, 10, 11, 12, 15
verfügbare I/O-Adressen Soundblaster	220	220	220	220	220 bis 260	220 bis 260
verfügbare I/O-Adresse MIDI-Interface	330	330	330	320, 330, 340, 350	330	330
Software	Audio Rack, Cakewalk Express	Audio Rack, Orchestrator Plus, Web Phone, Vienna SoundFont Studio	Audio Rack, Orchestrator Plus, Web Phone, Vienna SoundFont Studio, 4 MB SoundFont-Bank	Cakewalk Express, Audio Rack	Audio Rack, Cakewalk Express, Sound Forge, Internet Phone	Audio Rack, Cakewalk Internet Phone
sonstige Besonderheiten/ weiterer Lieferumfang	mit Modem-Modul erweiterbar	Mikrofon, MIDI-Kabel, Wahl der Ressourcen eingeschränkt	Mikrofon, MIDI-Kabel, Wahl der Ressourcen eingeschränkt	—	Hardware-Mixing von 16 digitalen Kanälen, Wahl der Ressourcen unter Win95 stark eingeschränkt	Hardware-Mixing von 16 digitalen Kanälen, Wahl der Ressourcen unter Windows 95 stark eingeschränkt



# das heft zum hören

Bei ME/Sounds gibt's wieder Watt satt: 19 starke Stücke – vom Who-Klassiker bis zum Krupps-Knaller, von „My Generation“ bis zur Musik der Generation X. Und das alles auf einer CD. Dazu: die coolsten Konzerte, die heißesten Stories & alle wichtigen CD-Kritiken. Ab sofort in ME/Sounds. Für 7,80 Mark überall am Kiosk.

## NEU

19 Songs auf der Platte zum Heft. Mit dabei:  
 The Who  
 Krupps  
 John Taylor  
 Tiamat  
 Tonic  
 Luna Luna  
 Ramshackle  
 Phonoroid  
 Tubes  
 Heinz Aus Wien  
 Jonny Lang  
 Placebo  
 X-Rated  
 Herwig Mitteregger  
 Zhane  
 NuYorican Soul  
 Lady Go! Diva  
 The Jinxs  
 Pat Metheny/  
 Charlie Haden



Heft & CD  
für 7,80 Mark

Der Kult

16  
INK!

LINE AUF 34 SEITEN



**JETZT AM  
KIOSK**



## Wavetable-Soundkarten Teil 2

Hersteller	Gravis	Guillemot	Guillemot	Pearl	Turtle Beach
Produkt	Ulta Sound Extreme	Maxisound 64	Maxisound 64 Homestudio	Hypersound 32/1 Wave	Pinnacle
Info	Profisoft, (05 41) 12 20 65	Guillemot, (02 11) 33 80 00	Guillemot, (02 11) 33 80 00	Pearl, (0 76 31) 3 60-0	M3C, (0 30) 7 85-60 66
Preis	349,- Mark	339,- Mark	419,- Mark	99,- Mark	999,- Mark
Synthesizer	ICS 1614	Dream	Dream	QDSP	Kurzweil
Sound-ROM	—	4 MByte	4 MByte	1 MByte	2 MByte
Effektprozessor	—	nein	ja	nein	ja
Anzahl der Stimmen	32	64	64	32	32
3D-Effekte	—	Anschluß von 4 Lautsprechern	Anschluß von 4 Lautsprechern	SRS 3D-Effekt	—
Vollduplex-Betrieb	ja	ja	ja	ja	ja
Sound-RAM vorhanden (erweiterbar bis)	1 MByte (2 MByte) über Chip	0 KByte (16 MByte) über PS/2-SIMM	0 KByte (16 MByte) über PS/2-SIMM	—	0 KByte (48 MByte) über PS/2-SIMM
Audioeingänge	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Line in, Mic	Mic, Digital in, Line in, Aux in
Audioausgänge	Line out (Verstärker abschaltbar)	2 x Speaker (Verstärker abschaltbar)	2 x Speaker (Verstärker abschaltbar)	Speaker	Digital out, Line out
Waveblaster-Interface	nein	ja	ja	ja	ja
MPU-401-Interface	ja	ja	ja	ja	2 x MPU-401
CD-ROM-Schnittstelle	ja	ja	ja	ja	ja
maximale Sampling-Rate	48 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	48 kHz
Kompatibilität	Adlib, SB Pro, GM, Ultrasound	Adlib, SB Pro, GM, GS	Adlib, SB Pro, GM, GS	Adlib, SB Pro, GM	GM, GS
verfügbare DMA-Kanäle	0, 1, 3, 5, 6, 7	0, 1, 3	0, 1, 3	0, 1, 3	—
verfügbare IRQs	5, 7, 11, 12, 15	5, 7, 9, 10, 11	5, 7, 9, 10, 11	5, 7, 9, 10, 11	5, 7, 9, 10, 11, 12, 15
verfügbare I/O-Adressen	220 bis 260	220 bis 2E0	220 bis 2E0	220, 230, 240, 250	—
Soundblaster	—	—	—	—	—
verfügbare I/O-Adresse	300 bis 330	300, 310, 320, 330, 340, 360	300, 310, 320, 330, 340, 360	300, 310, 320, 330	310 bis 330
MIDI-Interface	—	—	—	—	—
Software	Audio Rack, Calkewalk Express, Sound Forge, Internet Phone	Quartz Master SE, Internet Phone, Audio Rack, Cakewalk Express	Internet Phone, Audio Rack, Cakewalk Express	Audio Rack	Audio Rack, Orchestrator Plus, Wave SE II
sonstige Besonderheiten/ weiterer Lieferumfang	Hardware-Mixing von 16 digitalen Kanälen, voll Soundblaster- kompatibel	—	Midi-Kabel, Effektpro- zessor, 8-spuriges Harddiskrecording	—	CD-ROM-Audiokabel, SPDIF-Interface optional, 145,- Mark

Eignung der Karte  
für Computerspiele

80%

80%

84%

70%

60%



**MicroFun**  
Unterhaltungshard- und -software

**CD-Laufwerke**

Toshiba XM 5602B	8-fach IDE	195,00
Toshiba XM 5702B	12-fach IDE	225,00
Panasonic CR5838	8-fach IDE	181,00
Panasonic CR5848	12-fach IDE	219,00
Mitsumi FX1200	12-fach IDE	245,00

**VGA-Karten**

Matrox Mystique	2 MB	275,95
Matrox Mystique	4 MB	334,95
ELSA Victory 3D	2 MB	189,95
ELSA Victory 3D	4 MB	284,95
ELSA Winner 1000 TRIO V	2 MB	128,95
Diamond Monster 3D	4 MB	539,95
Diamond Stealth 3D 2000	2 MB	204,95
ATI 3D XPRESSION	2 MB	209,95
ATI 3D XPRESSION+PC2TV	2 MB	282,95
ATI 3D XPRESSION+PC2TV	4 MB	317,95
Hercules Terminator64/3D	2 MB	169,95
Hercules Dynamita128/Video	2 MB	169,95
Hercules Stingray64/Video	2 MB	131,95
Number Nine 9FX 3D	2 MB	139,95
Creative 3D-Blaster	4 MB	387,95

**PC-Zubehör**

3 1/2" Diskettenlaufwerk	42,95
Pentium-Cooler	19,00
Netzwerkkarte NE 2000 kompatibel	55,95
S MM Adapter	32,95
Spannungswandler	55,95

**Versand:** Nikolaus-Otto-Str. 6 Phone: 08131/53 96 40  
85221 Dachau Fax: 08131/53 96 41

**BTX: MicroFun#**

**Nachnahme** 10,00 DM  
**Vorausklasse** 5,00 DM  
**Ausland** 20,00 DM

**aktuelle Tagespreise erfragen**  
Gesamtkatalog kostenlos anfordern

**Festplatten**

Western Digital	400 MB IDE	425,00
Western Digital	400 MB IDE	445,00
Western Digital	400 MB IDE	465,00
Western Digital	400 MB IDE	485,00
Western Digital	400 MB IDE	505,00
Western Digital	400 MB IDE	525,00
Western Digital	400 MB IDE	545,00
Western Digital	400 MB IDE	565,00
Western Digital	400 MB IDE	585,00
Western Digital	400 MB IDE	605,00
Western Digital	400 MB IDE	625,00
Western Digital	400 MB IDE	645,00
Western Digital	400 MB IDE	665,00
Western Digital	400 MB IDE	685,00
Western Digital	400 MB IDE	705,00
Western Digital	400 MB IDE	725,00
Western Digital	400 MB IDE	745,00
Western Digital	400 MB IDE	765,00
Western Digital	400 MB IDE	785,00
Western Digital	400 MB IDE	805,00
Western Digital	400 MB IDE	825,00
Western Digital	400 MB IDE	845,00
Western Digital	400 MB IDE	865,00
Western Digital	400 MB IDE	885,00
Western Digital	400 MB IDE	905,00
Western Digital	400 MB IDE	925,00
Western Digital	400 MB IDE	945,00
Western Digital	400 MB IDE	965,00
Western Digital	400 MB IDE	985,00
Western Digital	400 MB IDE	1005,00
Western Digital	400 MB IDE	1025,00
Western Digital	400 MB IDE	1045,00
Western Digital	400 MB IDE	1065,00
Western Digital	400 MB IDE	1085,00
Western Digital	400 MB IDE	1105,00
Western Digital	400 MB IDE	1125,00
Western Digital	400 MB IDE	1145,00
Western Digital	400 MB IDE	1165,00
Western Digital	400 MB IDE	1185,00
Western Digital	400 MB IDE	1205,00
Western Digital	400 MB IDE	1225,00
Western Digital	400 MB IDE	1245,00
Western Digital	400 MB IDE	1265,00
Western Digital	400 MB IDE	1285,00
Western Digital	400 MB IDE	1305,00
Western Digital	400 MB IDE	1325,00
Western Digital	400 MB IDE	1345,00
Western Digital	400 MB IDE	1365,00
Western Digital	400 MB IDE	1385,00
Western Digital	400 MB IDE	1405,00
Western Digital	400 MB IDE	1425,00
Western Digital	400 MB IDE	1445,00
Western Digital	400 MB IDE	1465,00
Western Digital	400 MB IDE	1485,00
Western Digital	400 MB IDE	1505,00
Western Digital	400 MB IDE	1525,00
Western Digital	400 MB IDE	1545,00
Western Digital	400 MB IDE	1565,00
Western Digital	400 MB IDE	1585,00
Western Digital	400 MB IDE	1605,00
Western Digital	400 MB IDE	1625,00
Western Digital	400 MB IDE	1645,00
Western Digital	400 MB IDE	1665,00
Western Digital	400 MB IDE	1685,00
Western Digital	400 MB IDE	1705,00
Western Digital	400 MB IDE	1725,00
Western Digital	400 MB IDE	1745,00
Western Digital	400 MB IDE	1765,00
Western Digital	400 MB IDE	1785,00
Western Digital	400 MB IDE	1805,00
Western Digital	400 MB IDE	1825,00
Western Digital	400 MB IDE	1845,00
Western Digital	400 MB IDE	1865,00
Western Digital	400 MB IDE	1885,00
Western Digital	400 MB IDE	1905,00
Western Digital	400 MB IDE	1925,00
Western Digital	400 MB IDE	1945,00
Western Digital	400 MB IDE	1965,00
Western Digital	400 MB IDE	1985,00
Western Digital	400 MB IDE	2005,00
Western Digital	400 MB IDE	2025,00
Western Digital	400 MB IDE	2045,00
Western Digital	400 MB IDE	2065,00
Western Digital	400 MB IDE	2085,00
Western Digital	400 MB IDE	2105,00
Western Digital	400 MB IDE	2125,00
Western Digital	400 MB IDE	2145,00
Western Digital	400 MB IDE	2165,00
Western Digital	400 MB IDE	2185,00
Western Digital	400 MB IDE	2205,00
Western Digital	400 MB IDE	2225,00
Western Digital	400 MB IDE	2245,00
Western Digital	400 MB IDE	2265,00
Western Digital	400 MB IDE	2285,00
Western Digital	400 MB IDE	2305,00
Western Digital	400 MB IDE	2325,00
Western Digital	400 MB IDE	2345,00
Western Digital	400 MB IDE	2365,00
Western Digital	400 MB IDE	2385,00
Western Digital	400 MB IDE	2405,00
Western Digital	400 MB IDE	2425,00
Western Digital	400 MB IDE	2445,00
Western Digital	400 MB IDE	2465,00
Western Digital	400 MB IDE	2485,00
Western Digital	400 MB IDE	2505,00
Western Digital	400 MB IDE	2525,00
Western Digital	400 MB IDE	2545,00
Western Digital	400 MB IDE	2565,00
Western Digital	400 MB IDE	2585,00
Western Digital	400 MB IDE	2605,00
Western Digital	400 MB IDE	2625,00
Western Digital	400 MB IDE	2645,00
Western Digital	400 MB IDE	2665,00
Western Digital	400 MB IDE	2685,00
Western Digital	400 MB IDE	2705,00
Western Digital	400 MB IDE	2725,00
Western Digital	400 MB IDE	2745,00
Western Digital	400 MB IDE	2765,00
Western Digital	400 MB IDE	2785,00
Western Digital	400 MB IDE	2805,00
Western Digital	400 MB IDE	2825,00
Western Digital	400 MB IDE	2845,00
Western Digital	400 MB IDE	2865,00
Western Digital	400 MB IDE	2885,00
Western Digital	400 MB IDE	2905,00
Western Digital	400 MB IDE	2925,00
Western Digital	400 MB IDE	2945,00
Western Digital	400 MB IDE	2965,00
Western Digital	400 MB IDE	2985,00
Western Digital	400 MB IDE	3005,00
Western Digital	400 MB IDE	3025,00
Western Digital	400 MB IDE	3045,00
Western Digital	400 MB IDE	3065,00
Western Digital	400 MB IDE	3085,00
Western Digital	400 MB IDE	3105,00
Western Digital	400 MB IDE	3125,00
Western Digital	400 MB IDE	3145,00
Western Digital	400 MB IDE	3165,00
Western Digital	400 MB IDE	3185,00
Western Digital	400 MB IDE	3205,00
Western Digital	400 MB IDE	3225,00
Western Digital	400 MB IDE	3245,00
Western Digital	400 MB IDE	3265,00
Western Digital	400 MB IDE	3285,00
Western Digital	400 MB IDE	3305,00
Western Digital	400 MB IDE	3325,00
Western Digital	400 MB IDE	3345,00
Western Digital	400 MB IDE	3365,00
Western Digital	400 MB IDE	3385,00
Western Digital	400 MB IDE	3405,00
Western Digital	400 MB IDE	3425,00
Western Digital	400 MB IDE	3445,00
Western Digital	400 MB IDE	3465,00
Western Digital	400 MB IDE	3485,00
Western Digital	400 MB IDE	3505,00
Western Digital	400 MB IDE	3525,00
Western Digital	400 MB IDE	3545,00
Western Digital	400 MB IDE	3565,00
Western Digital	400 MB IDE	3585,00
Western Digital	400 MB IDE	3605,00
Western Digital	400 MB IDE	3625,00
Western Digital	400 MB IDE	3645,00
Western Digital	400 MB IDE	3665,00
Western Digital	400 MB IDE	3685,00
Western Digital	400 MB IDE	3705,00
Western Digital	400 MB IDE	3725,00
Western Digital	400 MB IDE	3745,00
Western Digital	400 MB IDE	3765,00
Western Digital	400 MB IDE	3785,00
Western Digital	400 MB IDE	3805,00
Western Digital	400 MB IDE	3825,00
Western Digital	400 MB IDE	3845,00
Western Digital	400 MB IDE	3865,00
Western Digital	400 MB IDE	3885,00
Western Digital	400 MB IDE	3905,00
Western Digital	400 MB IDE	3925,00
Western Digital	400 MB IDE	3945,00
Western Digital	400 MB IDE	3965,00
Western Digital	400 MB IDE	3985,00
Western Digital	400 MB IDE	4005,00
Western Digital	400 MB IDE	4025,00
Western Digital	400 MB IDE	4045,00
Western Digital	400 MB IDE	4065,00
Western Digital	400 MB IDE	4085,00
Western Digital	400 MB IDE	4105,00
Western Digital	400 MB IDE	4125,00
Western Digital	400 MB IDE	4145,00
Western Digital	400 MB IDE	4165,00
Western Digital	400 MB IDE	4185,00
Western Digital	400 MB IDE	4205,00
Western Digital	400 MB IDE	4225,00
Western Digital	400 MB IDE	4245,00
Western Digital	400 MB IDE	4265,00
Western Digital	400 MB IDE	4285,00
Western Digital	400 MB IDE	4305,00
Western Digital	400 MB IDE	4325,00
Western Digital	400 MB IDE	4345,00
Western Digital	400 MB IDE	4365,00
Western Digital	400 MB IDE	4385,00
Western Digital	400 MB IDE	4405,00
Western Digital	400 MB IDE	4425,00
Western Digital	400 MB IDE	4445,00
Western Digital	400 MB IDE	4465,00
Western Digital	400 MB IDE	4485,00
Western Digital	400 MB IDE	4505,00
Western Digital	400 MB IDE	4525,00
Western Digital	400 MB IDE	4545,00
Western Digital	400 MB IDE	4565,00
Western Digital	400 MB IDE	4585,00
Western Digital	400 MB IDE	4605,00
Western Digital	400 MB IDE	4625,00
Western Digital	400 MB IDE	4645,00
Western Digital	400 MB IDE	4665,00
Western Digital	400 MB IDE	4685,00
Western Digital	400 MB IDE	4705,00
Western Digital	400 MB IDE	4725,00
Western Digital	400 MB IDE	4745,00
Western Digital	400 MB IDE	4765,00
Western Digital	400 MB IDE	4785,00
Western Digital	400 MB IDE	4805,00
Western Digital	400 MB IDE	4825,00
Western Digital	400 MB IDE	4845,00
Western Digital	400 MB IDE	4865,00
Western Digital	400 MB IDE	4885,00
Western Digital	400 MB IDE	4905,00
Western Digital	400 MB IDE	4925,00
Western Digital	400 MB	



# Doppelings

Mit der neuen CHIP bringen Sie  
Ihren Pentium in BEStform. Lesen  
Sie alles über Hardware-Tuning.

**Ganz einfach:** Internet nutzen -  
Schritt für Schritt.

**Ganz frisch:** Die Trends "g7" -  
Alles vor der CoBIT.

**Ganz schön viel:** Über 350 Seiten -  
Trends, Tips, Tricks.

Jetzt am Kiosk: Mehr Tests. Mehr Infos. Mehr drin.





## REFERENZKLASSEN

Auf dem neuesten Stand befindet sich unsere Produkt-Übersicht aller wichtigen Hardware-Komponenten für PC-Spieler. Die Referenzklassen sind hilfreich für den nächsten Einkauf und lassen das eigene System zu Hause richtig einordnen.

## Monitore

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Referenzklasse</b>				
Multisync P750 (17")	NEC	1.999,-	Dez 96	94%
Diamond Pro 87 TXM (17")	Mitsubishi	1.728,-	Dez 96	92%
Flex Scan T575 (17")	ELZO	1.999,-	Dez 96	91%
<b>Absolute Spitzenklasse</b>				
Highscreen 17D (17")	Vobis	1.399,-	Dez 96	87%
Multiscan 20 sIII (20")	Sony	2.899,-	Dez 96	87%
2185XE (21")	CTX	2.299,-	Dez 96	86%
<b>Spitzenklasse</b>				
Multiscan 17sIII (17")	Sony	1.599,-	Dez 96	82%
<b>Oberklasse</b>				
Syncmaster 17GLsi (17")	Samsung	1.699,-	Dez 96	78%
Studioworks 78T (17")	Goldstar	1.399,-	Dez 96	77%
17 MYX Pro2 (17")	Hitachi	1.198,-	Dez 96	77%

## 3D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Referenzklasse</b>				
Monster 3D	Diamond	449,-	Jan 97	96% (-)
Righteous 3D	Orchid	499,-	Jan 97	96% (-)
Apocalypse 3D	Videologic	380,-	Jan 97	90% (-)
<b>Absolute Spitzenklasse</b>				
3D Blaster PCI	Creative Labs	449,-	Jan 97	85% (78%)
<b>Spitzenklasse</b>				
Mystique	Matrox	399,-	Jan 97	80% (89%)
<b>Oberklasse</b>				
3D Expression PV2TV	ATI	329,-	Jan 97	76% (84%)
3D Turbo PC2TV	ATI	499,-	Jan 97	57% (81%)
<b>Mittelklasse</b>				
Victory 3D	Elsa	329,-	Jan 97	63% (81%)
Stealth 3D 2000	Diamond	299,-	Nov 96	63% (81%)
Media 3D	Miro	349,-	Nov 96	60% (78%)

## 2D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Referenzklasse</b>				
Lightspeed 128 Video	STB Systems	340,-	Sep 96	94%
Grafix Star 600	Videologic	299,-	Sep 96	92%
<b>Spitzenklasse</b>				
Gala Vision 64	Gala Multimedia	199,-	Sep 96	80%
<b>Oberklasse</b>				
Silverstone	Pine	120,-	Sep 96	79%
Winner 1000 Trio/V	Elsa	298,-	Sep 96	76%
Powergraph 64 V	STB Systems	215,-	Sep 96	76%
<b>Mittelklasse</b>				
Graphics Blaster MA302	Creative Labs	299,-	Sep 96	66%
9 FX Motion 331	Number Nine	369,-	Sep 96	66%
Phantom 64	Genoa	150,-	Sep 96	60%

## EIDE-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Spitzenklasse</b>				
DR-A19X	Pioneer	285,-	Nov 96	76%
FX1200	Mitsumi	320,-	Nov 96	73%
<b>Oberklasse</b>				
CSD-88-EE	Sony	200,-	Nov 96	62%
<b>Mittelklasse</b>				
FX810T	Mitsumi	210,-	Nov 96	58%
CDR-1400	NEC	249,-	Nov 96	56%
GCD-580B	Goldstar	200,-	Nov 96	53%
XM-5602B	Toshiba	200,-	Nov 96	52%
BCD 739	Pearl	189,-	Nov 96	50%

## SCSI-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Oberklasse</b>				
PX-83CS	Plextor	650,-	Nov 96	66%
CDR-1410	NEC	349,-	Nov 96	61%

## Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung für Spiele	Musik
<b>Referenzklasse</b>					
Maxi Sound 64 Homestudio	Guillemot	419,-	Mär 97	94%	85%
Maxi Sound 64	Guillemot	339,-	Mar 97	90%	82%
Maestro 32/96	Terratec	499,-	Mar 97	90%	82%
<b>Absolute Spitzenklasse</b>					
ASB 64 Wave Pro 4D	Adlib	249,-	Mar 97	88%	80%
Tropez Plus	Turtle Beach	499,-	Mar 97	87%	81%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	449,-	Mar 97	85%	85%
<b>Spitzenklasse</b>					
Soundscape Elite	Ensoniq	399,-	Mär 97	81%	82%
Ultra Sound Extreme	Gravis	399,-	Mär 97	80%	72%
Soundblaster AWE 64 Gold	Creative Labs	329,-	Mar 97	80%	83%
<b>Oberklasse</b>					
Maxi Sound 32 Wave FX	Guillemot	249,-	Mar 97	78%	65%
TBS 2001	Turtle Beach	329,-	Mar 97	77%	66%
Ultrasound PnP Pro	Gravis	299,-	Mar 97	76%	64%
Vivo 90	Ensoniq	199,-	Mar 97	75%	65%
Hypersound 32/1 Wave	Pearl	99,-	Mar 97	70%	40%
<b>Mittelklasse</b>					
Ultrasound PNP Pro	Gravis	249,-	Mar 97	62%	43%
Pinnacle	Turtle Beach	999,-	Mar 97	60%	95%

## Joysticks

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Absolute Spitzenklasse</b>				
Eagle Max	Actlab (Profisoft)	99,-	Mar 97	88%
Firebird 2	Gravis	149,-	Nov 96	86%
<b>Spitzenklasse</b>				
Squadron Commander	Quick Shot	149,-	Nov 96	84%
F-15E Taon	Suncom	119,-	Nov 96	84%
F-16 FCS	Thrustmaster	289,-	Nov 96	84%
F-16 Combat Stick	CH Products	139,-	Nov 96	80%
<b>Oberklasse</b>				
Thunderbird	Gravis	99,-	Nov 96	78%
Acemaster J8 MX 830	Saitek	79,-	Nov 96	76%
PC Terminator	Logic3	89,-	Nov 96	74%
SV 241 PC Flight Force Pro	Interact	69,-	Nov 96	72%
PC Dominator	Logic3	79,-	Nov 96	72%

## Gamepads

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Referenzklasse</b>				
Gamepad Pro	Gravis	59,-	Nov 96	96%
<b>Spitzenklasse</b>				
Team Sports Set (2 Pads)	Gravis	199,-	Nov 96	84%
PC Powerpad Pro	Interact	49,-	Nov 96	84%
Megapad XII	Saitek	35,-	Nov 96	84%
Hurricane	Joysoft	120,-	Nov 96	80%
PC Master Pad	Logic3	40,-	Nov 96	80%
<b>Oberklasse</b>				
PC Explorer Pad	Logic3	35,-	Nov 96	78%
Thunderpad	Logitech	39,-	Nov 96	74%
Dread	Alfa Data	39,-	Nov 96	72%
PC Powerpad	Logic3	25,-	Nov 96	70%

## Lenkräder und Pedale

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Referenzklasse</b>				
F1-Sim	Zye (Profisoft)	549,-	Mär 97	96%
Formula T2 (L+P)	Thrustmaster	239,-	Nov 96	90%
<b>Absolute Spitzenklasse</b>				
Pro Pedals (P)	CH Products	190,-	Nov 96	85%
<b>Spitzenklasse</b>				
Grand Prix 1 (L)	Thrustmaster	179,-	Nov 96	80%
<b>Oberklasse</b>				
Pedals (P)	CH Products	120,-	Nov 96	78%
Multi Gamestation (L+P)	Pearl	89,-	Nov 96	70%

## 3D Controller

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Referenzklasse</b>				
SpaceOrb 360	Spacotec	89,-	Nov 96	90%
<b>Spitzenklasse</b>				
Wingman Warrior	Logitech	149,-	Nov 96	82%
<b>Oberklasse</b>				
Sidewinder 3D	Microsoft	110,-	Nov 96	78%

## Schubregler mit Waffenkontrollsystem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Referenzklasse</b>				
F-16 TQS	Thrustmaster	309,-	Nov 96	90%
<b>Absolute Spitzenklasse</b>				
Pro Throttle	CH Products	199,-	Nov 96	88%
<b>Spitzenklasse</b>				
Throttle	CH Products	139,-	Nov 96	84%



## Oberklasse

Mark II Weapon Control System	Thrustmaster	229,-	Nov 96	78%
PC Flight Force FCS	Interact	79,-	Nov 96	70%

## V34 Plus Modem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Referenzklasse</b>				
OfficePorte 33.6	Microcom	333,-	Jan 97	94%
MicroLink 33.6TQV	Elsa	359,-	Jan 97	93%
RalleyCom 336	Computime	249,-	Jan 97	93%
Sportster Voice 33.6	US Robotics	348,-	Jan 97	90%

## Absolute Spitzenklasse

Supra Express 336e Sp	Diamond	379,-	Jan 97	88%
Multi Modem ZDX33.6	Multitech	279,-	Jan 97	86%

## Spitzenklasse

V.34 3314 TVQE extern	Pearl	179,-	Jan 97	84%
-----------------------	-------	-------	--------	-----

## Aktivlautsprecher

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Referenzklasse</b>				
Mediamate Computer Speaker	Bose	598,-	Feb 97	93%
MA-20	Roland	450,-	Feb 97	92%
MA-8	Roland	179,-	Feb 97	91%

## Absolute Spitzenklasse

YST-M20 DSP	Yamaha	169,-	Feb 97	87%
SAM 45A	Quadral	229,-	Feb 97	87%
Dynamic Soundwave 240 3D	Trust	79,-	Feb 97	85%
MM45	Magnat	199,-	Feb 97	85%

## Spitzenklasse

SRS-PC71	Sony	200,-	Feb 97	84%
Wavemaster 240	Escom	79,-	Feb 97	82%

## Oberklasse

Creative Speakers SBS 380	Creative Labs	149,-	Feb 97	78%
Dynamic 180 Watt Aktiv	Pearl	129,-	Feb 97	75%
Soundsystem PS-56	Typhoon	79,-	Feb 97	74%
YST-M5	Yamaha	99,-	Feb 97	74%
SRS-PC51	Sony	120,-	Feb 97	74%
SB 280	Logic3	199,-	Feb 97	74%
SV 732 Aerospace Extreme	Datalux	79,95	Feb 97	72%
Highscreen AX-1000	Vobis	69,-	Feb 97	71%

## Mittelklasse

Dynamic Soundwave 20	Trust	39,-	Feb 97	69%
SB 225	Logic3	69,-	Feb 97	66%
SRS-PC21	Sony	55,-	Feb 97	65%
Creative Speakers CS 100	Creative Labs	39,-	Feb 97	60%
Soundbooster-Konsole	Pearl	99,-	Feb 97	60%

## Unterklasse

Soundsystem PS-102	Typhoon	29,-	Feb 97	56%
SV 810 Sound Link	Sound Link	59,95	Feb 97	54%

## Subwoofersysteme

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Referenzklasse</b>				
Acoustimass MM Speaker System	Bose	1700,-	Feb 97	96%

## Absolute Spitzenklasse

SB 300	Logic3	399,-	Feb 97	88%
SV 725 Aerospace Beta	Sound Link	249,-	Feb 97	88%

## Spitzenklasse

MM60	Magnat	299,-	Feb 97	84%
------	--------	-------	--------	-----

## Oberklasse

Dynamic Soundwave 1000 3D	Trust		Feb 97	78%
---------------------------	-------	--	--------	-----

## Subwoofer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
<b>Referenzklasse</b>				
SAM-SUB 100 WS	Quadral	498,-	Feb 97	92%
<b>Absolute Spitzenklasse</b>				
YST-MSW10	Yamaha	249,-	Feb 97	85%

## DIE KLASSIFIZIERUNG

Referenzklasse .....ab 90%

Absolute Spitzenklasse 85% - 89%

Spitzenklasse .....80% - 84%

Oberklasse .....70% - 79%

Mittelklasse .....60% - 69%

Unterklasse .....bis 59%



Der Preis-Tip der Redaktion geht an das Produkt mit dem besten Preis-Leistungsverhältnis.



Die Empfehlung der Redaktion steht für die jeweils leistungsstärksten Produkte einer Gruppe.

# Power ON

**SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE\***  
Musik nicht nur hören, sondern erleben. Integrierter Verstärker, 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse  
unverb. Preisempfehlung **DM 149,-**

**SV 741 AEROSPACE DELTA\***  
Der Star unter den kleinen Boxen. 50 Watt PMPO, Lautstärkereger, Bass Boost System, Betriebskontrollanzeige, Verbindungskabel, Batteriefach  
unverb. Preisempfehlung **DM 59,95**

**SV 732 AEROSPACE EXTREME\***  
Qualität im neuen Gewand. Integrierter Verstärker, 100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse  
unverb. Preisempfehlung **DM 79,95**

**SV 734 AEROSPACE SURROUND\***  
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert. Integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Lautstärkereger, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt, abnehmbare Front.  
unverb. Preisempfehlung **DM 99,95**

**SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM\***  
Klang in Vollendung, 3-Wege System mit zwei Subwoofern, 240 Watt PMPO, Bass- & Höhenregler, Balanceregler, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörerbuchse, Mikrofonbuchse  
unverb. Preisempfehlung **DM 249,-**

**INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS**

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH · Far-East-Import · Export  
Kreuzberg 2 · D - 27494 Weertzen  
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-66  
Vertrieb nur über den Fachhandel



# SPIELEINDEX

Age of Rifles - Demo	CD-ROM
A-10 Cuba! V1.2 (eur) - Update	CD-ROM
Air Warrior 2 - Demo	CD-ROM
Air Warrior 2 - Test	64
Alien Trilogy - TIPS	140
Anstoß 2 - Vorschau	32
ATF: Nato Fighters V1.03F (deu) - Update	CD-ROM
Banzai Bug - Test	84
Batman Forever - Test	70
Beavis and Butthead in Little Thirings - Demo	CD-ROM
Blood & Magic V1.01 (deu) - Update	CD-ROM
Blood - TIPS	140
Bug 2 - Test	64
C&C Der Gegenangriff - Test	52
C&C Gold Edition - Test	80
Comanche 3 - Test	66
Darklight Conflict - Test	55
Der Planer 2 V1.40 (16 MB, deu) - Update	CD-ROM
Der Planer 2 V1.40 (8 MB, deu) - Update	CD-ROM
Destiny V1.145 (deu) - Update	CD-ROM
Destruction Derby 2 - TIPS	140
Die Siedler 2 Mission-CD V1.51 (deu) - Update	CD-ROM
Die Siedler 2 V1.51 (deu) - Update	CD-ROM
Earth 2040 - Demo	CD-ROM
Ecstacy 2 - Demo	CD-ROM
Extreme Assault - Vorschau	34
Fire Fight - TIPS	140
Flight Unlimited für Windows 95 - Demo	CD-ROM
Flying Corps - TIPS	124
Flying Corps V1.00A - Update	CD-ROM
Formel 1 - Test	60
FPS: Football Pro 97 - Demo	CD-ROM
G-Nome - TIPS	140
IM1A2 Abrams - Test	64
Iron & Blood - Test	50
Isnogud - Test	86
Jack Nicklaus Golf 4 - Demo	CD-ROM
Jack Nicklaus Golf 4 - Test	57
Kick Off '97 - Demo	CD-ROM
Kick Off '97 - Test	56
Koala Lumpur - Test	88
Lomax - Test	72
Lords of the Realms 2 - TIPS	140
Lords of the Realms 2	112
Lost Vikings 2 - Test	78
Mad TV 2 V1.40 (deu) - Update	CD-ROM
Magic The Gathering - Test	76
Master of Orion 2 - TIPS	130
MDK - TIPS	100
Moto Racer - Test	48
NHL '97 - TIPS	140
Outlaws - Test	40
Pandemonium - Vorschau	36
Phantasmagoria 2 DOS-Patch (eng) - Update	CD-ROM
POD - Demo	CD-ROM
Privateer 2 - TIPS	140
Prof. Teachers XWorld - Test	54
Puzzle Bobble - Test	50
Rally Racing '97 - TIPS	140
Savage - Test	70
Schleichfahrt - TIPS	142
Schleichfahrt V1.120 (deu) - Update	CD-ROM
Scorched Planet Verité Patch (deu) - Update	CD-ROM
Scorcher - Test	64
Sean Dundee World Cup Soccer - Vorschau	32
SimCopter V1.02 - Update	CD-ROM
SimGolf - Demo	CD-ROM
SimPark - Demo	CD-ROM
SimPark - TIPS	140
Sonic & Knuckles - Demo	CD-ROM
Star Command - Test	63
Star General V1.10 DOS - Update	CD-ROM
Star General V1.10 W95 - Update	CD-ROM
Su Flanker V1.10 - Update	CD-ROM
Su Flanker V1.10->V1.20 - Update	CD-ROM
Super EF 2000 (deu) - Update	CD-ROM
Super Spy - Test	54
Swing - Demo	CD-ROM
Ten Pin Alley - Test	54
Test Drive: Offroad - Test	62
Tomb Raider 3DFX Patch - neue Version (eng) - Update	CD-ROM
Tomb Raider Matrix Mystique Patch V1.0 (eng) - Update	CD-ROM
Tomb Raider Rendition Patch (eng) - Update	CD-ROM
Toshinden Matrix Mystique Patch V1.0 (eng) - Update	CD-ROM
Toy Story - Demo	CD-ROM
Toy Story - Test	50
U.S. Navy Fighters 97 V1.1 (deu) - Update	CD-ROM
UEFA Cup Champions League - Vorschau	33
Vermeer - Test	82
Virtual Pool für Windows 95 - Demo	CD-ROM
X-Men - Test	70



Boah, ey:  
Ein X-Wing in Nürnberg. Halb-Jedi und Imperium-Bruzzler Christian Müller ließ sich diese Gelegenheit natürlich nicht entgehen und stieg ehrfürchtig in das riesige 1:2-Modell(!). Nur gut, daß gerade keine TIE-Fighter vorbeikamen...



Christian Müller

„Da soll sich noch einer auskennen, mitten in der ganzen Star Wars-Euphorie veröffentlicht Lucas Arts nicht etwa X-Wing vs. TIE-Fighter. Nein, mit Outlaws wird jetzt erstmal im Wilden Westen geballert.“



Herbert Aichinger

„Neuerdings scheinen sich viele Entwickler verpflichtet zu fühlen, auch den PC mit mehr Jump & Run-Spielen zu beglücken. Wenn die dann so aussehen wie Pandemonium, soll es mir recht sein.“

Unzertrennlich von seinem PC und dem Internet-Rollenspiel Meridian 59 zeigte sich Alexander Geltenpoth während des Umzug der Redaktion in die neuen Büros. Für eventuelle Übergriffe seitens der Umzugs-Spedition hatte sich Alex kurzzeitig in seine Lieblingskluft geworfen.



Christian Bigge

„Kaum wurde die 3DFX-Karte gesichert, wabert auch schon die Rennspiel-Welle. Von mir aus kann das jetzt ruhig so weitergehen, wie es mit Formel 1 und Moto Racer begonnen hat.“

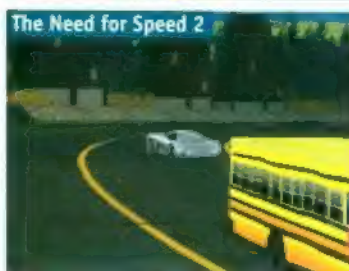


Alexander Geltenpoth

„Im Westen nichts Neues?! Zumindest an den C&C-Fans geht die allgemeine Strategie-Flaute in diesem Monat vorüber. An das Dauervakuum der Rollenspiele möchte ich gar nicht erst denken.“



## IN LETZTER MINUTE

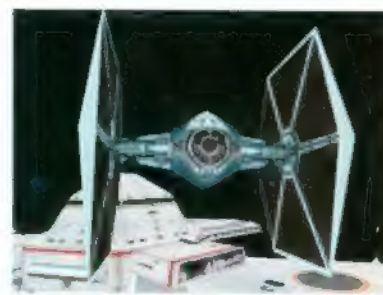


### THE NEED FOR SPEED 2

Wieder stellt Electronic Arts ein ganzes Rudel PS-protzender Traumautos an den Start. Reichlich Power braucht auch der Rechner, der dem Nachfolger des erfolgreichen Rennspiels den Startschuß geben will. Anstatt vorgerenderter Kurse heizt man nun durch echtzeitberechnete 3D-Landschaften mit 32.000 Farben, und die kosten Kraft.

### X-WING VS. TIE-FIGHTER

Zum Redaktionsschluß lautete der Veröffentlichungstermin des ersten Spiels von Lucas Arts kleiner Star Wars-Trilogie noch auf Anfang Mai. Bleibt es dabei, können wir Ihnen in der nächsten Ausgabe über die spannenden Netzwerk-Raumkämpfe in den Redaktionsräumen berichten. Unsere Rebellen-Uniformen und Sturmtruppen-Helme liegen jedenfalls schon bereit.



### AUßERDEM...

Spietips zu Theme Hospital, C&C Der Gegenangriff, Outlaws, Comanche 3 u.v.m.



# Das Jahr 2140 - Die letzte Entscheidung!

ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

50 SPANNENDE MISSIONEN

NETZWERK-OPTION FÜR BIS ZU 6 SPIELER

800\*600 PUNKTE IN 65.000 FARBEN

PROFESSIONELLER SOUNDTRACK

KOMPLETT IN DEUTSCH



## WARTEH 2140

PC CD-ROM: STRATEGIC ACTION-GAME

Wir schreiben das Jahr 2140. Nach zahlreichen Kriegen und Umweltkatastrophen beschließen die Regierungen der United Civilized States (»UCS«) und der Eurasischen Dynastie (»ED«), die Bevölkerung beider Staaten in die unterirdisch ausgebauten Städte zu evakuieren. Zur »UCS« gehören der amerikanische Kontinent, Westeuropa und Nordafrika, die »ED« umfassen Osteuropa und Asien. Australien und weite Teile Afrikas sind in den vergangenen Jahren fatalen Kriegen zum Opfer gefallen. Die Gebiete sind extrem verseucht und nicht mehr bevölkert. Lebenswichtige Ressourcen werden knapp, die letzten Vorkommen müssen auf der Erdoberfläche gefördert werden. Ein absolut erbitterter Kampf entbrennt - der Weltkrieg ist die Folge. Beide Staaten versuchen, ihre Hoheitsgebiete auszudehnen - um zu überleben! Nur die richtige Strategie und uneingeschränkter Siegeswille führen zum Erfolg. Es kann nur einen Sieger geben!

Compuserve: go topforum  
<http://www.topware.com>

GUTE SOFTWARE PREISWERT!  
**TopWare**

COMING SOON!  
TEL 0621-48286-700  
INFO-LINE  
FAX 0621-48286-710



# Der Joker gewinnt immer



~~ab DM 499,-~~

**ab DM 279,-**

(2 MB SGRAM)

unverbindliche Preisempfehlung

## MATROX MYSTIQUE

**Die komplette 3D Entertainment  
und Multimedia Solution für zu Hause**

- MGA-10645G Chip
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem mit Busmastering
- 2 oder 4 MB SGRAM Basisboard
- 2 MB aufrüstbar auf 4 MB SGRAM
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- TrueColor bei 1280 x 1024 mit 4 MB
- Beschleunigtes 3D-Hardware-Texture-Mapping bis 25 Millionen Texels
- Top Windows Performance mit über 20 Power-Features
- Überraszendes Full Screen & Full Motion Video durch X und Y Interpolation
- Rekordverdächtige DOS Performance aufgrund 32-Bit VGA Core

Zusätzlich neue 3D Spiele, Software MPEG Player & 3D Web Browser auf CD-ROM:



POWERED BY  
**MGA**  
64-BIT GRAPHICS

**matrox**

Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX

© 1994 All rights reserved: Matrox, Matrox MGA